

วารสาร
มนุษย์กับสังคม

JOURNAL OF MAN AND SOCIETY

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (ก.ค. 67 - ธ.ค. 67)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Faculty of Humanities and Social Sciences
Mahasarakham University
ISSN 3027-6829 (Online)
ISSN 3027-6780 (Print)

วารสารมนุษยศาสตร์กับสังคม

Journal of Man and Society

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (ก.ค. 67 - ธ.ค. 67)

เจ้าของ: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
วัตถุประสงค์: เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่ และส่งเสริมให้คณาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต รวมทั้งผู้สนใจได้เผยแพร่ผลงานวิชาการ ผลงานวิจัย ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ที่ปรึกษาวารสาร: คณะบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ขอบเขตเนื้อหา บทความวิจัยและบทความวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้แก่ อักษรศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ภาษาและภาษาศาสตร์ ประวัติศาสตร์และปรัชญาแห่งศาสตร์ความรู้ การพัฒนา และวัฒนธรรมศึกษา

กำหนดการออกเผยแพร่

วารสารมนุษยศาสตร์กับสังคม ตีพิมพ์เผยแพร่ราย 6 เดือน (ปีละ 2 ฉบับ)
ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม

ทุกบทความที่ตีพิมพ์ต้องผ่านการพิจารณาเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewed) ในสาขาวิชานั้นไม่น้อยกว่าสามท่าน ทศนะและความคิดเห็นของบทความในวารสารฉบับนี้เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน ไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ

ส่งบทความตีพิมพ์ได้ที่: <https://human.msu.ac.th/husocjournal>

ติดต่อกองบรรณาธิการวารสารมนุษยศาสตร์กับสังคม

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม 44150
อีเมล: husoc.msu.journal@msu.ac.th
โทร: 095-167-4698
เว็บไซต์: <https://human.msu.ac.th/husocjournal>

พิมพ์ทั้งหมด 50 เล่ม

สงวนลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย

ISSN 3027-6829 (Online)

ISSN 3027-6780 (Print)

วารสารมนุษยศาสตร์กับสังคม
Journal of Man and Society

พิมพ์ที่: บริษัท มาตา การพิมพ์ จำกัด

77/261 หมู่ 4 ตำบลบางคูรัด

อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110

คณะกรรมการกองบรรณาธิการ วารสารมนุษยศาสตร์กับสังคม

บรรณาธิการ รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ ทรนภา

กองบรรณาธิการ (ภายนอก)

ศาสตราจารย์ ดร.บุษบา กนกศิลป์ธรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ปรีศวรร ยืนแสน	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.กตัญญู แก้วทานาม	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษ ทองเลิศ	มหาวิทยาลัยรังสิต
รองศาสตราจารย์ ดร.จักรกริช สังขมณี	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ดารารัตน์ เมตตาริกานนท์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.ธัญญา สังขพันธ์	มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
รองศาสตราจารย์ ดร.นันทนัย ประสานนาม	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญประภา ภัทรานุกรม	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ปัญญาเมธิกุล	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ รักษ์มณี	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ นันทจันทุล	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.อรัญญา ศิริผล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เก็ตถวา บุญปรากร	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนพลักษ์ ชามะรัตน์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น

กองบรรณาธิการ (ภายใน)

รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลอง พันธุ์จันทร์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา วรรณกิติร์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกิติ ณะไชย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อาจารย์ ดร.หนึ่งฤทัย จันทร์คามิ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อาจารย์ ดร.อมิราตี จันทร์แสง	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยนต์ ทองสุขแก้ง, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สุขยั้ง และอาจารย์ ดร.พิมพ์พร ภูครองเพชร

เลขานุการ

อาจารย์ ดร.มูจลินทร์ ลักษณะวงษ์

ผู้ช่วยเลขานุการ

นางสาวปภาวรินทร์ วรหิน

พิจารณาตรวจสอบภาษาอังกฤษ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สุขยั้ง

พิจารณาตรวจสอบภาษาไทย

อาจารย์ ดร.มูจลินทร์ ลักษณะวงษ์ และนางสาวปภาวรินทร์ วรหิน

ออกแบบ/จัดรูปเล่ม/จัดพิมพ์

อาจารย์อิสระ สุขเสนี, นายอรรถสิทธิ์ ศรีรักษะ, นางสาวปภาวรินทร์ วรหิน และนางสาวภัทรวดี ประไพ์ทั้ง

ดูแล/พัฒนาเว็บไซต์ และระบบสารสนเทศ

อาจารย์พงษ์ศักดิ์ สังขมณี และนายอรรถสิทธิ์ ศรีรักษะ

บทบรรณาธิการ

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว วารสารมนุษยศาสตร์สังคม ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 ได้นำเสนอ บทความวิจัยและบทความวิชาการที่หลากหลายประเด็น และมีความร่วมสมัยที่สะท้อนถึงความท้าทายและโอกาสในบริบทปัจจุบัน บทความในฉบับนี้ครอบคลุมหัวข้อที่สำคัญ ตั้งแต่วิธีการออกแบบการเรียนรู้ การสำรวจทุนวัฒนธรรม จนถึงการวิเคราะห์พฤติกรรมดิจิทัล

เริ่มต้นจากบทความที่เน้นนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา งานวิจัยนี้สะท้อนถึงความสำคัญของการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและครู โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เสริมสร้างศักยภาพของการศึกษาไทย

ในด้านมิติทางวัฒนธรรม บทความที่ศึกษาตลาดลอยน้ำเต้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ในชุมชนเชียงราย ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงของความหมายในบริบทสังคมที่เปลี่ยนไป เช่นเดียวกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ระดับทุนวัฒนธรรม ในย่านเมืองเก่านครลำปาง ซึ่งเป็นต้นแบบของการผสมผสานระหว่างเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการอนุรักษ์วัฒนธรรม

อีกหนึ่งบทความที่น่าสนใจคือ การวิเคราะห์การฟังกอดแคสต์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในมหาวิทยาลัยศิลปากร ที่เผยให้เห็นถึงบทบาทของเทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้ การศึกษานี้เน้นให้เห็นว่าการฟังกอดแคสต์สามารถเป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล

นอกจากนี้ยังมีบทความการประเมินเนื้อหาหนังสือสอนภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรมในประเทศไทย ซึ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรการเรียนการสอนให้ตอบโจทย์การพัฒนาทักษะวิชาชีพของผู้เรียน และการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานอีโมจิของนักศึกษา แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารในสังคมดิจิทัล

วารสารฉบับนี้ยังครอบคลุมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่พิพิธภัณฑสถานสิรินธร ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่สำคัญในวัยเด็ก เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต

บทความในฉบับนี้สะท้อนถึงความมุ่งมั่นของวารสารมนุษยศาสตร์สังคมในการขับเคลื่อนองค์ความรู้ที่ทรงพลังและสร้างแรงบันดาลใจ ผ่านการผสมผสานมิติทางวิชาการ สังคม และวัฒนธรรม ผู้อ่านจะได้สัมผัสกับการวิจัยที่มีคุณค่า ทำลายความคิด และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่สร้างสรรค์ในสังคม หวังว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาความรู้และการสร้างผลกระทบเชิงบวกในมิติต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน

ภาควิชา วรรณคดี
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย

- การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้
ด้านการอ่านสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 7
ปิยากร ฤทธิประเสริฐ, อนุชา พิมพ์ศักดิ์ และ ชุติดา เหมตะศิลป์
- การศึกษานูภาคกำเนิดมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงความหมายสัญลักษณ์น้ำเต้า
ของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย
จังหวัดเชียงราย 25
อนันดา สุขวัฒน์ และ อาภิสรา พลนรัตน์
- การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทุนวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์
สู่การเชื่อมโยงการท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง 45
เพียงกานต์ นามวงศ์, ศิริขวัญ ปัญญาเรียน และ อนุพงษ์ ฉัตรสูงเนิน
- พฤติกรรมการฟังพอดแคสต์และการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1:
กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร 71
กตัญ มหาชนวงค์ สุวรรณแพทย์ และ พิไลษฐ์ สุวรรณแพทย์
- การประเมินเนื้อหาหนังสือที่ใช้สอนภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรมในประเทศไทย 91
สุรีย์พร จีนเศรษฐกิจ
- ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานอีโมจิในการสื่อสารผ่าน Facebook Messenger
ของนักศึกษาปริญญาตรี 131
ศรีกสิกิจ ศิริชมภู และ อินธิสาร ไชยสุข
- แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 153
กรณีศึกษา พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย
แสงกนก คักดีเมือง และ วีรานันท์ ดำรงสกุล

บทความวิชาการ

- กลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว
ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 185
เมธาวิ พงศ์ทองเมือง และ จตุพร เจริญพรธรรมมา
- ภาพแทนชาวสยามในนวนิยายเรื่อง *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* 221
พันธ์จิต ดวงจันทร์
- บทวิจารณ์หนังสือ “ก๊ีบาด” นิยายซีไรต์ 2567 แม่หญิงทอผ้าจารึกประวัติอารมณณ์และความรู้สึก
พิเชฐ แสงทอง 237

ข้อกำหนดการเสนอบทความวิชาการ/วิจัย เพื่อตีพิมพ์ในวารสารมนุษยศาสตร์กับสังคม
จริยธรรมการตีพิมพ์ผลงาน

245

246



เนื้อหาจากปก: จารุวรรณ ตัวคำจันทร์

“รดแหอีสาน” ถือเป็นมรดกสัจธรรมที่ก้าวเข้าสู่การโยกย้ายข้ามพรมแดน ทั้งในทางกายภาพ และพื้นที่การแสดงออนไลน์ เป็นปรากฏการณ์หนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมดนตรีแบบชาวบ้านอีสาน ที่สามารถเติบโตได้อย่างรวดเร็วจากการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย และยังคงสถาปนารูปแบบทางดนตรีลักษณะใหม่อีกหนึ่งกระแส เดินหน้าคู่ขนานกับวัฒนธรรมดนตรีแบบเดิมที่มีอยู่แล้วในท้องถิ่น



การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ ด้านการอ่านสำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ปิยากอร์ ฤทธิประเสริฐ¹, อนุชา พิมพ์ศักดิ์² และ ชุลิดา เหมตะศิลา³
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{1,2,3}
E-mail: piyakorn.ri@ksu.ac.th¹

วันที่รับบทความ: 28 เมษายน 2567
วันที่ขอรับบทความ: 11 กรกฎาคม 2567
วันที่ตอบรับบทความ: 18 กรกฎาคม 2567

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. วิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 2. ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 3. ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งวิธีการวิจัยเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา และระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ ออกแบบโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ระยะที่ 1 เครื่องมือออกแบบที่ 01-16 ระยะที่ 2 เครื่องมือออกแบบที่ 17-18 และเครื่องมือระยะที่ 3 เครื่องมือออกแบบที่ 19-20 กลุ่มเป้าหมายคือครูและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนจังหวัดอุดรธานี โดยใช้การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างเครซี่และมอร์แกน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในโรงเรียน ครูสอนการบรรยายตามหนังสือครูต้องการชุดกิจกรรมที่เป็นรูปแบบเล่มมาใช้ในการสอนประสบการณ์ของนักเรียน ครูขาดสื่อการสอนแบบบรรยาย นักเรียนต้องการเกมหรือชุดกิจกรรมที่จะเป็นสื่อออนไลน์เข้ามาแทรกในการเรียน 2) ผลการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ ใบกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน ชุดกิจกรรม 9 กิจกรรม โดยผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 3) ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีคะแนนหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์มากกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.5

คำสำคัญ: การเรียนรู้จากประสบการณ์ ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์

Design and Development of an Experiential Learning Activities Package to Promote Reading Literacy for Upper Primary School Students

Piyakorn Ritprasert¹ Anucha Pimsak² and Chulida Hemtasin³

Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University^{1,2,3}

E-mail: piyakorn.ri@ksu.ac.th¹

Received: February 28, 2023

Revised: June 1, 2023

Accepted: June 9, 2023

Abstract

This research aimed to 1) analyze the experiences and essential needs of Thai language teachers and upper primary school students for developing reading literacy; 2) design and develop a set of experience-based learning activities to enhance reading skills in upper primary school students; and 3) examine the outcomes of implementing these activities. The research was divided into three phases: analysis and exploration, design and development, and evaluation and reflection. The research used tools developed through a design thinking process. In Phase 1, design tools 01 - 16 were used; in Phase 2, design tools 17 - 18 were used; and in Phase 3, design tools 19 - 20 were used. The research participants are teachers and students from schools in Udon Thani Province. The findings revealed that: 1) teachers' experience, who primarily rely on textbook lectures and lack instructional materials, needs learning activities, online media, or games to aid their teaching. Similarly, students' experience of being taught through lectures and being burdened with excessive assignments also expresses a desire for engaging enhancements such as games or activities incorporating online media. 2) The results of the prototype's learning activities developed from this research include plans, activity sheets, and pre- and post-learning assessments—nine sets of activities. The evaluation results from experts ranged between 0.60 - 1.00. 3) The results from of these learning activities demonstrated that upper primary school students' reading intelligence scores improved significantly-by 0.5 points-after participation.

Keywords: Experiential Learning, Reading Literacy, Experiential Learning Activities Package



บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญกับการอ่านของเด็กได้นำสาระการอ่านบรรจุลงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อให้นักเรียนได้เห็นถึงความสำคัญของการอ่านเรียนรู้เกี่ยวกับการออกเสียงประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปใช้ชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การอ่านจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาบุคคล แต่สถานการณ์การอ่านของเด็กยังไม่ดีขึ้นเพราะเด็กไทยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการอ่าน อ่านหนังสือน้อย ขาดความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ขาดสมรรถนะในการใช้ความรู้สอดคล้องกับผลการประเมินความฉลาดรู้ด้านการอ่านของเด็กไทยที่อยู่ในระดับต่ำถ้าเทียบกับประเทศอื่น ๆ ในระดับเดียวกัน

จากผลสอบตามโปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (PISA) ที่มีการวัดประเมินผลความฉลาดรู้ด้านการอ่านเมื่อนำคะแนนของปี ค.ศ. 2018 มาเปรียบเทียบกับปี 2022 การอ่านของเด็กไทยมีจำนวนลดลง 14 คะแนน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2566) และคะแนน O-NET รายวิชาภาษาไทยที่มีการประเมินนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายยังมีคะแนนไม่คงที่ สะท้อนให้เห็นว่าตัวนักเรียนนั้นยังมีปัญหาทางด้านความฉลาดรู้ด้านการอ่านเมื่อสังเกตจากคะแนนที่ผ่านมาของ PISA และคะแนน O-NET ที่ยังลดลง ปัญหานี้จึงเป็นปัญหาที่ต้องการการแก้ไขมากที่สุดโดยโรงเรียนที่มีคะแนนน่าเป็นห่วง คือ โรงเรียนที่มีขนาดเล็ก

ทั้งนี้นิยามของคำว่า “โรงเรียนขนาดเล็ก” ตามความหมายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ระบุเอาไว้ว่า คือ สถานศึกษาที่มีนักเรียนไม่เกิน 120 คน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้โรงเรียนที่มีนักเรียนน้อยกว่า 120 คน ถือว่ามีสถานะเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ในปีการศึกษา 2566 มีโรงเรียนขนาดเล็กในประเทศไทยมากถึง 14,996 แห่ง จากโรงเรียนทั้งหมด 29,312 แห่ง ทั่วประเทศ หรือคิดเป็นร้อยละ 51.16 ของโรงเรียนทั้งหมด โดยเป็นโรงเรียนขนาดเล็กระดับประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 14,827 แห่ง (สำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566) และปัจจุบันเป้าหมายการมองปัญหาอยู่ที่โรงเรียนที่มีนักเรียนน้อยกว่า 40 คนลงมา ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนโรงเรียนในกลุ่มนี้มากขึ้น ทำให้นอกจากขนาดของนักเรียนและคุณครูไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนทำให้เกิดปัญหาในการจัดการเรียนการสอน การเข้าถึงของเทคโนโลยีการจัดทำสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ การจัดประสบการณ์เรียนรู้ในชั้นเรียนอาจจะยังไม่สามารถเข้าถึงตัวนักเรียนได้มาก

เท่าที่ควร ทำให้นักเรียนเกิดปัญหาด้านความสามารถด้านการอ่านและความสามารถด้านการเขียน

โดยปัญหาดังกล่าวสะท้อนความสามารถด้านการอ่าน การเขียน ของนักเรียน ที่ควรแก้ไขอย่างเร่งด่วน และประเด็นสำคัญคือ การวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านถึงแม้จะวัดในช่วงอายุ 15 ปี แต่ผู้ที่สอบวัดนั้นต้องได้รับการพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะแก้ปัญหาด้านการอ่านของนักเรียนโดยการสร้างสื่อออกมาในรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์เข้ามาช่วย ในการพัฒนาการอ่านของนักเรียน ซึ่งการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นที่ผู้เรียนโดยใช้แนวความคิดของ Kolb (2005) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 สร้างประสบการณ์ (Concrete Experience) ขั้นที่ 2 สังเกตปฏิกริยาตอบสนอง (Reflective Observation) ขั้นที่ 3 สร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และขั้นที่ 4 ทดลอง (Active Experimentation) โดยครูผู้สอนต้องมีความเชื่อมั่นว่าผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง ครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน ให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจตนเอง

ผู้วิจัยคาดหวังว่า “ การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ” จะเป็นส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดความฉลาดรู้ด้านการอ่านและเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนภาษาไทยที่จะสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านต่อไปและเกิดผลในการออกแบบนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านต่อไป

คำถามของการวิจัย

1. ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็กมีผลต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนมากเพียงใด
2. ข้อมูลจากผลการวิเคราะห์ประสบการณ์นำมาใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็กทำให้ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านในลักษณะใดบ้าง
3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็กเมื่อนำไปทดลองจะส่งผลต่อผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็กอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก
3. เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก
ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) ขั้นที่ 3 สร้างความคิด (Ideate) ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype) ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test) และประยุกต์ใช้เครื่องมือ 20 เครื่องมือของการคิดเชิงออกแบบตามรูปแบบของอภิสัทธี ไส้ตู่ทรูไกล (อภิสัทธี ไส้ตู่ทรูไกล, 2557) สุนวัตกรรมกรรมการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา และระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด รายละเอียดขอบเขตดังนี้

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจ (Empathy)

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1.1.1 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานีเขต 4 โรงเรียนละ 1 คน เป็นจำนวน 73 คน จาก 73 โรงเรียนมีประสบการณ์สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย มากกว่า 3 ปี

1.1.2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 4 จำนวน 2,264 คน จาก 73 โรงเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1.2.1 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 4 ครูโรงเรียนละ 1 คน จำนวน 63 คน จาก 63 โรงเรียน โดยใช้การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างเครซีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970) วิธีเลือกแบบเจาะจง โดยเป็นครูที่มีคุณสมบัติเป็นครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายมากกว่า 3 ปี

1.2.2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 4 นักเรียนจำนวน 327 คน จาก 63 โรงเรียน โดยใช้การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างเครซีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970) ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนขนาดเล็ก มีปัญหาด้านการขาดแคลนสื่อและด้านการอ่าน

1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในขั้นที่ 1 มีจำนวน 7 เครื่องมือ ประกอบด้วย 1) แบบทบทวนนิยาม (Reframing) 2) ระบุผู้ที่เกี่ยวข้อง (Stakeholder Map) 3) ระบุระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (System Map) 4) ลงรายละเอียดถึงสิ่งที่ได้สังเกตมา (Observation Capture) 5) กำหนดแนวทางการสัมภาษณ์ (Interview Guide) 6) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านครูผู้สอน 7) แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามความต้องการจำเป็นและประสบการณ์นักเรียน

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ และนำไปวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define)

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในขั้นที่ 2 มีจำนวน 4 เครื่องมือ ประกอบด้วย 1) ทบทวน ทำความเข้าใจปัญหา (Refine Your Approach) 2) ร้อยเรียงเป็นเรื่องราว (Story Hooks) 3) สร้างผู้ใช้จำลอง (Persona) 4) สร้างประสบการณ์ของผู้ใช้ (Journey Map)

2.2 นำข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) มาวิเคราะห์ทำความเข้าใจ โดยจัดเรียงข้อมูลที่ได้ลงในเครื่องมือ 4 เครื่องมือ

ขั้นที่ 3 สร้างความคิด (Ideate)

3.1 กลุ่มตัวอย่าง

นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รวม จำนวน 3 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในขั้นที่ 3 มี จำนวน 5 เครื่องมือ ประกอบด้วย

1) ตั้งคำถามสุโอกาส (What if) 2) ระดมสมอง (Brain Storming) 3) ใบแสดงแนวคิด (Idea card) 4) สั้งเคราะห์ข้อมูล 5) ต้นแบบแสดงแนวคิด (Conceptual Prototype)

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รวมจำนวน 3 คน มาวิเคราะห์และจัดเรียงข้อมูลลงในเครื่องมือออกแบบที่กำหนด

ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา

ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype)

4.1 กลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 1 คน

4.1.2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 ห้องเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 16 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน รวม 46 คน

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในขั้นที่ 4 มีจำนวน 2 เครื่องมือ ประกอบด้วย
ดังนี้ 1) การสร้างต้นแบบ 2) แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินเพื่อหาคุณภาพ
ของเครื่องมือ

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามครูผู้สอนวิชาภาษาไทย
กลุ่มทดลอง (Try Out) และสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่ม (Try Out) มาวิเคราะห์และนำไป
ปรับปรุงต้นแบบให้มีประสิทธิภาพ

ระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด

ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test)

5.1 กลุ่มตัวอย่าง

โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี
เขต 4 จำนวน 4 โรงเรียน เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2
จำนวน 40 คน

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบในชั้นที่ 5 มีจำนวน 3 เครื่องมือ ประกอบด้วย 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 9 ชุดกิจกรรม

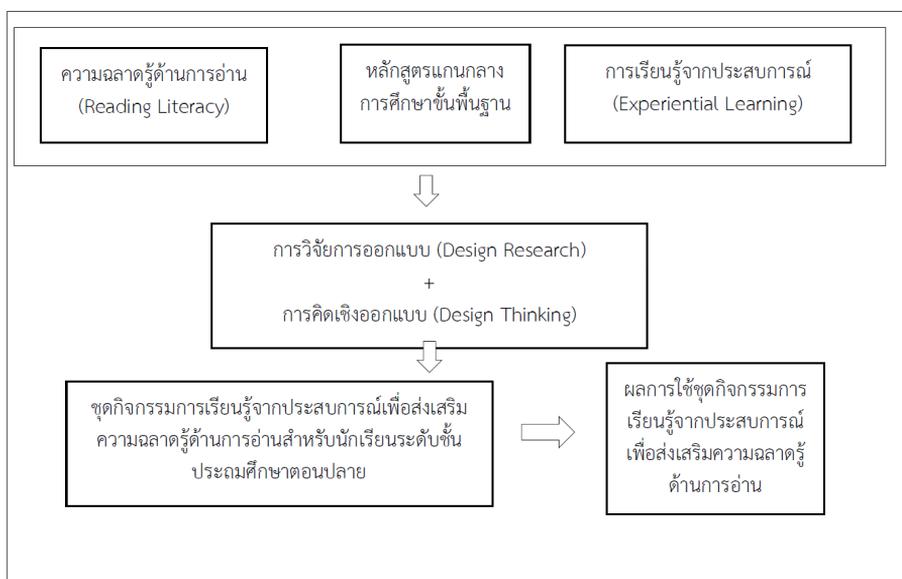
5.3 การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์โดยใช้สถิติ t-test one sample

วิเคราะห์ผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้แนวทางตามการวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนว PISA

แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดของการวิจัย (ตัดกรอบหลักการออกแบบ)

ภาพ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) หมายถึง กระบวนการสร้างความรู้ ทักษะและเจตคติ โดยดึงเอาประสบการณ์ แล้วกระตุ้นให้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้น ๆ ออกมาเพื่อเป็นความรู้ใหม่ ซึ่งมีวงจรดังต่อไปนี้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ ขั้นที่ 2 ทบทวนการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การสรุปองค์ความรู้ ขั้นที่ 4 การประยุกต์ใช้องค์ความรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities Package) หมายถึง ชุดกิจกรรมที่เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่รวบรวมสื่อ กระบวนการและกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ

เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแนว PISA ด้านการอ่าน รูปเล่มชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนเกมการ์ด 9 ชุด ใช้ในการเรียนรู้จากประสบการณ์ ได้แก่ 1. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม 2. การสะท้อนคิด 3. สร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรม และ 4. การทดลองปฏิบัติ

ประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience: UX) หมายถึง การรับรู้ถึงปัญหาเรื่องความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนโดยวิธีการสัมภาษณ์และแบบสอบถามเกี่ยวกับประสบการณ์โดยการสัมภาษณ์ครูและนักเรียนช่วงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) หมายถึง การออกแบบ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) ขั้นที่ 3 สร้างความคิด (Ideate) ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test)

ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA หมายถึง กระบวนการประเมินตามกรอบของ PISA ประกอบด้วย 9 ข้อ ดังนี้ 1) ความคล่องแคล่วของการอ่าน 2) การเข้าถึงและค้นสาระข้อสนเทศอยู่ในบทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว) 3) การค้นหาและเลือกบทที่เกี่ยวข้อง (หลายแหล่งข้อมูล) 4) การแสดงถึงความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของบริบท (แหล่งข้อมูลเดียว) 5) การบูรณาการและลงข้อสรุปจากข้อสนเทศหลาย ๆ ส่วนอยู่ในบทอ่าน (หลายแหล่งข้อมูล) 6) การบูรณาการและลงข้อสรุปจากข้อสนเทศหลาย ๆ ส่วนที่อยู่ในบทอ่าน 7) การประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของบทที่อ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว) 8) การสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเรื่องที่ได้อ่านอย่างมีวิจรรย์ญาณ (แหล่งข้อมูลเดียว) และ 9) การตรวจสอบข้อมูลที่ขัดแย้งกันและหาวิธีการจัดการข้อมูลที่ขัดแย้ง (หลายแหล่งข้อมูล)

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสพการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประสพการณ์และความต้องการจำเป็น โดยใช้ขั้นตอนการออกแบบทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ การทำความเข้าใจปัญหา การนิยามปัญหาและการสร้างความคิด โดยได้มีการแจกแบบสอบถามและสัมภาษณ์คุณครูผู้สอนวิชาภาษาไทย และนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย แสดงตามตาราง 1 ดังต่อไปนี้

ตาราง 1

ประสพการณ์ของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยโดยการใช้แบบสอบถามประสพการณ์ผู้ใช้ 5 มิติ

มิติ 5 ด้าน	ประสพการณ์ผู้ใช้
บทบาท	1. คุณครูใช้การฝึกจากการอ่านสะกดคำ การให้นักเรียนฝึกท่องจำคำศัพท์ทุกวัน 2. ฝึกการอ่านสะกดคำและอ่านแบบแจกลูก
อารมณ์	1. ต้องการได้สื่อที่ตรงกับวัตถุประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ความสามารถและทักษะของเด็ก
การรับรู้	1. นักเรียนอ่านหนังสือไม่ได้ อ่านไม่คล่อง 2. นักเรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนรู้ของแต่ละคนที่แตกต่างกัน 3. นักเรียนมีสมาธิสั้นไม่ทำสิ่งใดได้เป็นเวลานาน
เจตคติ	1. มีเครื่องมือช่วยสอน และเป็นสื่อที่หลากหลาย 2. ใช้สื่อที่นอกเหนือจากที่เรียนจำให้นักเรียนสนใจมากขึ้น 3. มีนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหานักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มมากขึ้น
พฤติกรรม	1. ครูใช้การสอนซ่อมเสริม และหาสื่อการสอนที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก 2. ใช้เกมในการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียน

จากตาราง 1 ประสพการณ์ในการจัดการเรียนของครู ครูใช้การฝึกจากการอ่านสะกดคำ ให้นักเรียนท่องคำศัพท์ทุกวัน แต่ยังคงมีปัญหาเรื่องการอ่านของนักเรียนคือ นักเรียนอ่านไม่คล่อง ต้องการสื่อการเรียนมาช่วยเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนใช้เป็นสื่อในการช่วยสอน ให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น

ตาราง 2

ความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

ความต้องการจำเป็นของครู	\bar{X}	S.D	ร้อยละ
อยากให้มึนนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหานักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มมากขึ้น	0.90	0.29	90.90
เครื่องมือที่ครูผู้สอนต้องการนำมาแก้ปัญหาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ได้แก่			
1. สื่อทำมือ	0.13	0.35	13.63
2. เกมออนไลน์	0.31	0.47	36.36
3. ชุดกิจกรรม	0.36	0.49	40.90
รวม	0.27	0.43	30.29

สรุปผลจากตาราง 2 ความต้องการจำเป็นของครู ต้องการมีนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามามีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาและให้นักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มขึ้น โดยสื่อที่ครูต้องการ คือ ชุดกิจกรรม เกมออนไลน์และสื่อที่ทำด้วยมือ เพื่อนำมาดึงดูดให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น

ตาราง 3

ตารางประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของนักเรียน

ประสบการณ์ของนักเรียน	ความต้องการจำเป็น	บทสรุป
<p>ปัญหาของนักเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โรงเรียนขาดสื่อการสอน 2. ครูสอนแบบบรรยายและให้งานเยอะ 3. นักเรียนไม่มีความมั่นใจในการอ่าน 	<p>สิ่งที่นักเรียนต้องการในการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้ในรูปแบบสื่อออนไลน์ 2. การเรียนรู้แบบ 3. รูปแบบเกมต่าง ๆ 4. ชุดกิจกรรม 	<p>นักเรียนต้องการสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการ โดยนักเรียนต้องการในรูปแบบชุดกิจกรรมและแบบสื่อออนไลน์</p>
<p>การสอนที่นักเรียนอยากได้ควรเป็นแบบใด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การสอนแบบผ่านจอโทรทัศน์ 2. จัดการสอนแบบมีกิจกรรมมากขึ้น ให้นักเรียนไม่เครียด 	<p>สิ่งที่นักเรียนเสนอแนะ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อยากจัดให้แบบไม่ตึงเครียด 2. อยากให้สื่อเทคโนโลยี การใช้เกมในการสอน 3. สอนโดยใช้ชุดกิจกรรม 	<p>ความต้องการในการจัดการเรียนรู้ควรที่จะมีเกมสอดแทรกในเนื้อหาที่เรียน</p>
<p>เมื่อนักเรียนอ่านไม่ออกนักเรียนรู้สึกอย่างไร</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. รู้สึกวิตกกังวล 2. รู้สึกไม่ยอมอ่าน 3. รู้สึกหงุดหงิด หงุดหงิด 	-	<p>ต้องการการเรียนรู้ที่สนุกได้ความรู้เพิ่มเติมจากสิ่งที่เรียน</p>

สรุปผลจากตาราง 3 จากการสัมภาษณ์และแจกแบบสอบถามนักเรียน ประสบการณ์ในการเรียนของนักเรียนในการเรียนภาษาไทยด้านปัญหาโรงเรียนขาดสื่อการสอน ครูสอนการบรรยายมากกว่าจะนำสื่อเข้ามาสอนและปัญหาอีกอย่างคือนักเรียนไม่มีความมั่นใจในการอ่านของตนเองทำให้รู้สึกไม่กล้าที่จะอ่าน วิตกกังวล ความต้องการของนักเรียนอยากได้การเรียนรูปแบบเกมต่าง ๆ การเรียนแบบสื่อออนไลน์และมีชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อที่ให้การเรียนไม่ตึงเครียดและสนุกกับการเรียน

สรุปตอนที่ 1 ได้ว่า ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามโดยใช้คำถามประสบการณ์ผู้ใช้ 5 มิติ ได้แก่ บทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติและพฤติกรรม ไปสอบถามครูและนักเรียนผู้วิจัย ได้นำมาวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็น ประสบการณ์ของครูผู้สอนนักเรียนยังมีปัญหาเรื่องการอ่านไม่คล่อง ความต้องการจำเป็นมีนวัตกรรมในการแก้ปัญหาให้นักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มมากขึ้นและประสบการณ์ในการเรียนของนักเรียนยังขาดสื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน ความต้องการจำเป็นของนักเรียน ต้องการสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายให้การเรียนไม่เกิดความน่าเบื่อและความเครียด

ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ตอนปลาย

ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดกิจกรรมทั้งหมด 9 ชุดกิจกรรมได้ มาจากการสัมภาษณ์นักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างต้นแบบที่มีความ คล้ายคลึงซึ่งเป็นรูปแบบต้นแบบที่มีรายละเอียดความคล้ายคลึงที่สมบูรณ์ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ ใบงาน แบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน ตามตาราง 4 ดังนี้

ตาราง 4

ผลการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรม	ตัวอย่างการออกแบบ	ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA (นำไปใช้ในนิยามศัพท์ เฉพาะ)
กิจกรรมที่ 1 นักเรียน		อ่านได้อย่างคล่องแคล่ว
กิจกรรมที่ 2 แผนที่เดินดิน		การเข้าถึงและค้นสารข้อสนเทศในบทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 3 จัดหมวดหมู่		การค้นหาและเลือกบทอ่านที่เกี่ยวข้อง (หลายแหล่งข้อมูล)
กิจกรรมที่ 4 อาชยานอ่านสนุก		การแสดงถึงความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของบทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 5 ข้อดีข้อเสีย		การแสดงถึงความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของบทอ่าน (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 6 ยอดนักสืบ		การบูรณาการและลงข้อสรุปจากข้อสนเทศหลาย ๆ ส่วนที่อยู่ในบทอ่าน (หลายแหล่งข้อมูล)
กิจกรรมที่ 7 นำเชื่อถือหรือไม่		การประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของบทอ่านได้ (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 8 ชัวร์ก่อนแชร์		การสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับ เนื้อหาและรูปแบบของเรื่องที่ได้อ่านอย่างมีวิจารณญาณ (แหล่งข้อมูลเดียว)
กิจกรรมที่ 9 เอาตัวรอดอย่างไร		การตรวจสอบข้อมูลที่ขัดแย้งกันและหาวิธีจัดการข้อขัดแย้งนั้น (หลายแหล่งข้อมูล)

จากตาราง 4 ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมทั้งหมด 9 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 น้ก่อน กิจกรรมที่ 2 แผนที่เดินดิน กิจกรรมที่ 3 จัดหมวดหมู่ กิจกรรมที่ 4 อาชยานอ่านสนุก กิจกรรมที่ 5 ข้อดีข้อเสีย กิจกรรมที่ 6 ยอดนักสืบ กิจกรรมที่ 7 นำเชื่อถือหรือไม่ กิจกรรมที่ 8 ชัวร์ก่อนแชร์ กิจกรรมที่ 9 เอาตัวรอดอย่างไร โดยออกแบบชุดกิจกรรมตามตัวชี้วัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00

ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ขั้นที่ 5 ทดสอบ (Test) ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 โรงเรียน โดยใช้รูปแบบการวิจัยทดลองแบบกึ่งทดลอง ผลการวิจัยแสดงดังตาราง 5 ดังนี้

ตาราง 5

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบ และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ในการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียน ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 คน ดังตาราง 5 ต่อไปนี้

รายชื่อโรงเรียน	จำนวนนักเรียน	คะแนนก่อนเรียน	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ	df	Sig 1 tailed
โรงเรียน ก	14	99	35.35	221	78.92	13	0.000
โรงเรียน ข	12	53	22.08	192	80.00	11	0.000
โรงเรียน ค	8	68	28.33	195	81.25	11	0.000
โรงเรียน ง	12	55	45.83	105	87.50	5	0.000

จากตาราง 5 พบว่า การทดสอบของผู้เรียนโรงเรียน ก ก่อนเรียนมีคะแนนร้อยละ 35.35 คะแนน หลังเรียน มีค่าร้อยละ 78.92 ค่า df เท่ากับ 13 การทดสอบของผู้เรียนโรงเรียน ข ก่อนเรียนมีคะแนนร้อยละ 22.08 คะแนน หลังเรียน มีค่าร้อยละ 80 ค่า df เท่ากับ 11 การทดสอบของผู้เรียนโรงเรียน ค ก่อนเรียนมีคะแนนร้อยละ 28.33 คะแนน หลังเรียน มีค่าร้อยละ 81.25 ค่า df เท่ากับ 11 การทดสอบของผู้เรียนโรงเรียน ง ก่อนเรียนมีคะแนนร้อยละ 45.83 คะแนน หลังเรียน มีค่าร้อยละ 87.50 ค่า df เท่ากับ 5 มีค่า Sig 1 tailed เท่ากับ 0.000 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับคะแนน .05

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านประสบการณ์ในการจัดการเรียนของครู ใช้การฝึกจากการอ่านสะกดคำ ให้นักเรียนท่องคำศัพท์ทุกวัน แต่ยังคงมีปัญหาเรื่องการอ่านของนักเรียน คือ นักเรียนอ่านไม่คล่องจึงต้องการสื่อการเรียนมาช่วย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสื่อในการช่วยสอน ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น ความต้องการจำเป็นของครูอยากมีนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามามีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาและให้นักเรียนมีทักษะการอ่านเพิ่มขึ้นโดยสื่อที่ครูต้องการจากการกรอกแบบสอบถามคือ ชุดกิจกรรม เกมออนไลน์และสื่อที่ทำด้วยมือ ประสบการณ์ในการเรียนของนักเรียนในการเรียนภาษาไทยด้านปัญหาโรงเรียนขาดสื่อการสอน ครูสอนการบรรยายมากกว่าจะนำสื่อเข้ามาสอนและปัญหาอีกอย่างคือนักเรียนไม่มีความมั่นใจในการอ่านของตนเองทำให้รู้สึกไม่กล้าที่จะอ่าน วิตกกังวล ความต้องการของนักเรียนอยากได้การเรียนรู้รูปแบบเกมต่าง ๆ การเรียนแบบสื่อออนไลน์ และมีชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อที่ให้การเรียนไม่ตึงเครียดและสนุกกับการเรียน

2. ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมทั้งหมด 9 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 ฝึกอ่าน กิจกรรมที่ 2 แผนที่เดินดิน กิจกรรมที่ 3 จัดหมวดหมู่ กิจกรรมที่ 4 อาชยานอ่านสนุก กิจกรรมที่ 5 ข้อดีข้อเสีย กิจกรรมที่ 6 ยอดนักสืบ กิจกรรมที่ 7 น่าเชื่อถือหรือไม่ กิจกรรมที่ 8 ชัวร์ก่อนแชร์ กิจกรรมที่ 9 เอาตัวรอดอย่างไร โดยออกแบบชุดกิจกรรมตามตัวชี้วัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00

3. ผลการใช้ชุดต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผลการเปรียบเทียบความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายก่อนเรียนและหลังเรียน การทดสอบคะแนนของทั้งหมด 4 โรงเรียน มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 7.16 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 16.18 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยมีประเด็นการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ผลการวิเคราะห์และความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผลการวิเคราะห์สำรวจโดยการสัมภาษณ์ครูผู้สอน ปัญหาที่พบ คือ ภาระหน้าที่ของครูมีมากกว่าการสอน ในชั้นเรียนทำให้การจัดการเรียนการสอนที่ไม่ต่อเนื่อง ปัญหาการขาดแคลนครู ขาดแคลนสื่อการสอน การสอนแบบบรรยาย ครูจึงอยากได้การ์ด เกม หรือชุดกิจกรรมต่าง ๆ มาเป็นส่วนช่วยในการแก้ไขความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากการสัมภาษณ์นักเรียน ผลที่ได้คือ นักเรียนต้องการการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีเกม มีสื่อการสอน สอนผ่านโทรทัศน์ เรียนแล้วสนุกไม่เครียด จากการสัมภาษณ์และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูไม่น่าสนใจ ไม่มีสื่อการสอน ให้เขียนตามหนังสือ ให้งานเยอะ เรียนแล้วไม่สนุก ทำให้นักเรียนไม่สนใจเรียน

จึงได้จัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยได้นำเอาทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ นำกรอบความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนว PISA มาวิเคราะห์และนำมาจัดทำชุดกิจกรรม ได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อให้ทราบเนื้อหาเกี่ยวกับ สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด
2. ศึกษาตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทางของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. ศึกษากรอบการวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนว PISA
4. ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ การสร้างชุดกิจกรรมความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนวทางการประเมินของ PISA
5. กำหนดเนื้อหาที่จะนำมาสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 9 กิจกรรม
6. ออกแบบต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน โดยการร่างภาพและนำไปออกแบบผ่านโปรแกรม Canva
7. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา การวัด และประเมินผลในแต่ละกิจกรรม
8. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ด้านความถูกต้องเหมาะสมและขอคำแนะนำในการจัดทำรูปเล่ม โดยมีที่สอดคล้องกับงานวิจัยของผู้วิจัยคือ

งานวิจัยของ กรวิชัย โสภกา (2566) ที่ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิงวิศวกรรม ผลการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมมี 6 ชุดกิจกรรม กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิงวิศวกรรมออกแบบพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิงวิศวกรรมพัฒนาขึ้นตามหลักของการออกแบบและพัฒนาระบบการสอน อย่างมีระบบตามหลักการ ADDIE Model ดังนี้ 1. Analysis การวิเคราะห์ 2. Design ศึกษารูปแบบของชุดกิจกรรม 3. Development พัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 4. Implementation ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 5. Evaluation การวัดและประเมินผลกับกลุ่มตัวอย่าง

ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่าน การทดสอบคะแนนของทั้งหมด 4 โรงเรียน ที่ได้ใช้ชุดกิจกรรมจำนวน 9 ชุด หลังจากที่ได้ทำแบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านการอ่านนั้นมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 7.16 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 16.18 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบทั้งสองครั้ง พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของปาริตา สายนันทไชย และ สิริพัชร ใจภูวโรจน์ (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนการสอน เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้หนังสือแบบฝึกหัด ผลการวิจัยพบว่า หนังสือแบบฝึกหัดวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.38/80.00 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนการสอน เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้หนังสือแบบฝึกหัด พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของอาธิติยา ออกสิน (2565) จัดทำวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ และกลยุทธ์การอ่านสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1.ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามวิธีสอนแบบ MIA อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($x = 4.73$, $SD = 0.50$)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

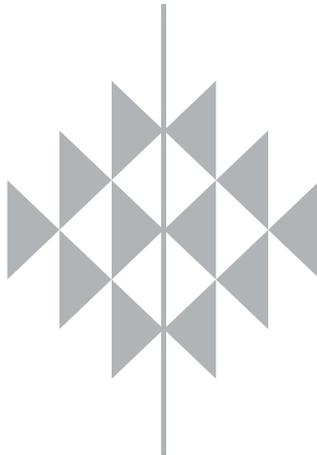
1.1 ควรนำต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านไปทดลองใช้ในบริบทที่หลากหลาย เพื่อให้สามารถสรุปอ้างอิงเป็นหลักการนำไปใช้ได้กว้าง

1.2 ควรออกแบบแนวทางในการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านเพิ่มมากขึ้น

1.3 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้ซึ่งอาจทำให้ได้มีติอื่นและทำให้ได้ข้อมูลเพียงพอต่อการออกแบบและพัฒนาเป็นต้นแบบการส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อสร้างเสริมศาสตร์การวิจัยออกแบบ

การประยุกต์ใช้แนวคิดการวิจัยอิงการออกแบบในการพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านการอ่านเป็นตัวอย่างของการวิจัยอิงการออกแบบที่ให้บทเรียนที่น่าสนใจหลายประการ และมีคุณค่าที่ให้ผลผลิตเป็นหลักการออกแบบ



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรวิชญ์ โสภกา. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบเชิงวิศวกรรม. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 34(1), 76-87. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edubuu/article/view/260272>
- ปาริตา สายนันไชย และ สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2567). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนการสอน เรื่อง ชนิดของคำ โดยใช้หนังสือแบบฝึกหัด. *วารสารวิชาการและวิจัย*, 14(1), 295–309. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/neuarj/article/view/269260/183149>
- สำนักงานนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566, 21 พฤษภาคม). *สถิติข้อมูลทางการศึกษา*. https://www.bopp.go.th/?page_id=3544
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท). (2566, 6 ธันวาคม). *PISA THAILAND*. <https://pisathailand.ipst.ac.th/?s=PISA+THAILAND>
- อาทิตย์ อกสิน. (2564). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และกลยุทธ์การอ่านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Silpakorn University Repository (SURE). <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/26845>
- อภิสิทธิ์ ไส้ตู่รุโกล. (2557). *คู่มือการออกแบบบริการ*. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC). <https://resource.tcdc.or.th/ebook/TCDC-Service-Design-Workbook.pdf>
- Krejcie, R.V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/001316447003000308>
- Kolb, D.A. (2005). *Experiential Learning*. Experience as the source of learning and development: Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs, N.J.

การศึกษาอนุภาคกำเนิดมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงความหมาย สัญลักษณ์น้ำเต้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย

อนันตา สุขวัฒน์¹ และ อาภิสรา พลรัตน์²
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย^{1,2}
E-mail: ananta.soo@crru.ac.th¹, apisarap@crru.ac.th²

วันที่รับบทความ: 4 เมษายน 2567
วันที่รับบทความ: 3 สิงหาคม 2567
วันที่ปรับปรุงบทความ: 8 สิงหาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องลวดลายน้ำเต้า: การศึกษาอนุภาคกำเนิดมนุษย์ในกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา เพื่อศึกษาอนุภาคของการกำเนิดมนุษย์ผ่านนิทานเรื่องน้ำเต้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ และเพื่อศึกษาการคงอยู่และการเปลี่ยนแปลงความหมายทางสัญลักษณ์น้ำเต้าที่อยู่ในเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก มีพื้นที่ศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย จังหวัดเชียงราย ผลการวิจัยพบว่า อนุภาคของการกำเนิดมนุษย์ผ่านนิทานเรื่องน้ำเต้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้งมีลักษณะร่วมคล้ายกับนิทานของกลุ่มชาติพันธุ์อีกหลายกลุ่ม โดยอนุภาคเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางสังคม รวมถึงความเชื่อทางวัฒนธรรมดั้งเดิมก่อนที่กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่จะรับศาสนาอื่น ๆ เข้ามา สำหรับการศึกษาคงอยู่และการเปลี่ยนแปลงความหมายทางสัญลักษณ์น้ำเต้าที่อยู่ในเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ พบว่า ในอดีตน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของกลุ่ม โดยเสื้อชาวลาหู่จะปักลวดลายน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ไว้บนเสื้อทุกตัวแต่คติความเชื่อใหม่ที่ทางกลุ่มลาหู่รับเข้ามามีผลต่อคติความเชื่อดั้งเดิมของกลุ่มทำให้ลาหู่ตำบลห้วยปลากั้งเลือกที่จะลดทอนความสำคัญของนิทานและสัญลักษณ์น้ำเต้าเพื่อให้สอดคล้องกับสังคมใหม่ที่เข้ามาตั้งถิ่นฐาน

คำสำคัญ: ลวดลายน้ำเต้า อนุภาค การกำเนิดมนุษย์ กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่

Gourd Pattern: A Study of Human Origin Motifs in the Lahu Ethnic Group, Ban Huay Pla Kang Community, Rim Kok Subdistrict, Mueang Chiang Rai District, Chiang Rai Province

Ananta Sookawat¹ and Abhisara Bolnarattana²
Faculty of Humanities, Chiang Rai Rajabhat University^{1,2}
E-mail: ananta.soo@crru.ac.th¹, apisarap@crru.ac.th²

Received: April 4, 2024
Revised: August 3, 2024
Accepted: August 8, 2024

Abstract

This qualitative research paper was conducted within the Lahu ethnic community of Ban Huay Pla Kang, Rim Kok Subdistrict, Mueang Chiang Rai District, Chiang Rai Province, Thailand. The study aimed to investigate the motifs of human origin as reflected in the gourd myth of the Lahu ethnic group in Ban Huay Pla Kang Community and investigate the persistence and transformation of the symbolic meaning of the gourd in the clothing of the Lahu ethnic group in the same community. Data were collected through in-depth interviews. The findings revealed that the motifs of human origin in the Lahu gourd myth share similarities with the origin stories of many other ethnic groups. These motifs reflect the social development and cultural beliefs of the Lahu people before the adoption of newer religious practices. Regarding the symbolic meaning of the gourd in the Lahu clothing, the study found that the gourd was historically a significant symbol for the community, with gourd patterns commonly embroidered on traditional Lahu shirts. However, new beliefs introduced to the community have influenced their traditional practices. As a result, the Black Lahu of Ban Huay Pla Kang have reduced the importance of the gourd story and its symbolic patterns in their clothing to adapt to the evolving societal context of their region.

Keywords: gourd pattern, motifs, human origin, Lahu ethnic group

บทนำ

นิทานหรือเรื่องเล่าเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ ที่ในอดีตทุกสังคมจะใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความบันเทิง สอนใจ รวมถึงอธิบายสาเหตุของสรรพสิ่งบนโลก ไม่ว่าจะเป็นกำเนิดของสิ่งมีชีวิต ประวัติความเป็นมา ซึ่งเรื่องเล่าบางเรื่องมีนัยที่ซ่อนเร้นอยู่โดยบรรพบุรุษไม่อาจบอกเล่าหรือสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาได้ ด้วยเหตุนี้ นิทานเรื่องเล่าจึงมีส่วนช่วยถ่ายทอดเรื่องราวในสังคม รวมถึงเป็นแหล่งในการสืบค้นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของคนรุ่นหนึ่งไปยังรุ่นต่อไปโดยเฉพาะในกลุ่มชาติพันธุ์ที่ไม่มีการจดบันทึกแต่ใช้การถ่ายทอดเรื่องราวแบบมุขปาฐะ

แม้นิทานจะเป็นส่วนหนึ่งในการถ่ายทอดเรื่องราวหรืออธิบายปัญหาและข้อสงสัยในเรื่องต่าง ๆ แต่ว่าเนื้อหาของนิทานมักมีข้อความที่กล่าวเกินจริง หรือไม่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ จึงทำให้นิทานและเรื่องเล่าถูกมองข้ามความหมายที่ซ่อนอยู่ ดังนั้น การที่จะศึกษารายละเอียดที่ปรากฏในนิทานไม่ว่าจะเป็นด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วัฒนธรรมรวมถึงการอธิบายมูลเหตุของการกำเนิดสิ่งต่าง ๆ จากนิทานและเรื่องเล่า จึงต้องถอดรหัสเพื่อหาความหมายที่ซ่อนอยู่ ดังที่ เลวี - สเตราส์ (ศิริพร ณ ถลาง, 2548) กล่าวว่า “แม้ว่าเนื้อเรื่องในตำนานปรัมปราจะเป็นไปไม่ได้ในความเป็นจริง แต่เรื่องราวในตำนานเป็น ‘ภาษาที่เป็นรหัส’ ที่เราต้องพยายามทำความเข้าใจกับ ‘วิธีคิดแบบตำนานปรัมปรา’

ด้วยเหตุนี้ทำให้โครงเรื่องของนิทานจึงแบ่งได้เป็นสองประเภท คือ เรื่องที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่มซึ่งเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เนื้อหาของเรื่องจะเป็นเอกลักษณ์ มีลักษณะเฉพาะในการแสดงออกทางวัฒนธรรม นิทานประเภทนี้มักจะไม่ซ้ำกับเรื่องอื่น ๆ สำหรับนิทานอีกประเภท คือ มักจะมีโครงเรื่องที่ใกล้เคียงกับนิทานเรื่องอื่น ๆ แต่อาจปรับเปลี่ยนรายละเอียดในบางส่วนให้แตกต่างออกไป ซึ่งลักษณะของนิทานประเภทนี้ มักจะหยิบยืมมาจากวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่อยู่ในบริเวณใกล้เคียงหรือเป็นนิทานที่แพร่หลาย เมื่อหันมาพิจารณาเรื่องเล่าของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ จะพบว่าทุกกลุ่มต่างก็มีการบอกเล่าประวัติความเป็นมา รวมถึงต้นกำเนิดโดยใช้นิทานเช่นกัน ซึ่งนิทานและเรื่องเล่าบางเรื่องอาจมีความเหมือนและความต่างในเรื่องของตัวละครหรือรายละเอียดปลีกย่อยที่ถูกเพิ่มหรือปรับเปลี่ยนเพื่อให้เข้ากับบริบทของกลุ่มนั้น ๆ ดังตัวอย่างเช่น นิทานเรื่องน้ำเต้าซึ่งหลายกลุ่มชาติพันธุ์นำมาเล่าถึงต้นกำเนิดของมนุษย์ ก็เป็นนิทานอีกเรื่องหนึ่งที่รู้จักและแพร่หลายในแถบกลุ่มน้ำโขง

กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่หรือมุเซอเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่เคยมีภูมิลำเนาอยู่ในประเทศธิเบตหรือบริเวณใกล้เคียงประเทศธิเบต จากการศึกษาของ Anthony R.Walker (1995)

ซึ่งศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ที่อาศัยในประเทศจีนอธิบายความหมายของชื่อและเล่าประวัติของกุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ว่า

“ลาหู่ ในภาษาลาหู่ นั้น คำว่า ลา หมายถึง เสือ ส่วนคำว่า หู่ หมายถึง เนื้ออย่าง ดังนั้นชื่อเรียกในประวัติศาสตร์ของชาวลาหู่ จึงหมายถึง ‘ชนเผ่าแห่งการล่าเสือ’ โดยชนเผ่านี้ มีต้นกำเนิดมาจากชาวเซียงโบราณที่อาศัยอยู่ในแถบมณฑลกานซู่และมณฑลชิงไห่ มีวิถีชีวิตแบบเลี้ยงสัตว์และเร่ร่อน จนต่อมาจึงค่อยๆ อพยพลงมาทางตอนใต้ของประเทศจีน จนในที่สุดได้ตั้งถิ่นฐานอาศัยอยู่ในบริเวณลุ่มแม่น้ำหลานชาง (แม่น้ำโขง) ในเขตอำเภอปกครองตนเอง ชาวลาหู่อำเภอหลานชางและอำเภอปกครองตนเองชาวไตว่า ชาวลาหู่ อำเภอเม็งเหลียน เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยหลักของชนเผ่าลาหู่” ชาวจีนเรียกชาวลาหู่ว่า ล้อเฮ (Lo - Hei , La - Heir) ไทยใหญ่จะเรียกว่า มูเซอ โดยพอลและอีแลน ลูวิส (2528) อธิบายว่า “มูเซอเป็นคำฉาน ยืมมาจากภาษาพม่า แปลว่า “พราน” หรือ “นักล่า”

กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ได้ตั้งถิ่นฐานและอาศัยกระจายอยู่ทั่วไปแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ จีน เมียนมาร์ ไทย ลาว เวียดนาม จากการศึกษานี้ของสมบัติ บุญคำเยือง (2550) พบว่า

“ลาหู่แบ่งกลุ่มย่อยของตนเองออกเป็น 16 กลุ่ม ได้แก่ 1.Pi Hti 2. I Hso 3.Hai 4.Ku Lao 5.Kwi 6.Paw 7.La Law 8.Na Pe 9.Hka Paw 10.Si Pu 11.Si Pyeng 12.Kyi Li 13.Sen Ling 14.Nam Baw Pe 15.Pan Nai 16.Veng Gya ซึ่งการจัดกลุ่มนี้ยังไม่ครอบคลุมชาวลาหู่ที่อาศัยอยู่ในยูนนานและไม่ได้กล่าวถึงลาหู่ละ ลาหู่ญี และลาหู่แฉแล จากการจำแนกนี้ หากพิจารณาในมุมมองทางนิเวศวิทยาวัฒนธรรม มีความเป็นไปได้ว่า ในยุคดั้งเดิมชาวลาหู่น่าจะอยู่รวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ภายใต้ระบบภูมินิเวศเดียวกัน ต่อมาเมื่อแตกกระสานซ่านเซ็นไปอยู่ตามที่ต่าง ๆ ชาวลาหู่ก็ปรับตัวให้สอดคล้องเหมาะสมกับพื้นที่ จากประสบการณ์ที่บรรพบุรุษของชาวลาหู่แต่ละแห่งเผชิญในแต่ละวัน จึงกลายเป็นจารีต ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อของชาวลาหู่แต่ละแห่ง”

ชุมชนห้วยปลากั้งเป็นชุมชนที่มีระยะห่างจากตัวเมืองเชียงรายประมาณ 5 กิโลเมตร โดยกลุ่มชาติพันธุ์ที่เข้ามาอยู่ในชุมชนเป็นกลุ่มแรก ๆ ได้แก่ กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ต่อมาจึงเป็นกลุ่มไทลื้อ ไทใหญ่ ว่า กลุ่มชาวอีสานประมาณ 10 ครัวเรือน จนกระทั่งปี พ.ศ.2544 เริ่มมีการก่อตั้งสำนักสงฆ์ทำให้มีคนเชียงรายจากอำเภออื่นเข้ามาอาศัยในชุมชนเพิ่มขึ้นในปี พ.ศ.2548 พระอาจารย์พบโชค ติสสุวิโส ได้เดินทางมาปฏิบัติธรรมและเริ่มก่อตั้งศาสนวัตถุ ทำให้วัดห้วยปลากั้งเริ่มเป็นที่รู้จัก กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่กลายเป็นกลุ่มที่อาศัยในชุมชน ชักชวนเครือญาติให้มาตั้งถิ่นฐานในพื้นที่แห่งนี้ จึงมีการแบ่งสัดส่วนของที่อยู่อาศัย ออกเป็นชอยหลัก ๆ 32 ชอย และชอยย่อย ๆ ที่ไม่สามารถนับได้อีกจำนวนหนึ่ง โดยทุกชอย จะนำ

ชื่อของพระอาจารย์พบโชคมาตั้งเป็นชื่อซอยเพื่อให้เป็นสิริมงคลแก่ผู้ที่อาศัย ต่อมาปี พ.ศ. 2564 ได้มีการพัฒนาทางเลี้ยวเมืองเพื่อแก้ไขปัญหาการจราจร ซึ่งบริเวณที่ตั้งชุมชน ห้วยปลากั้งเป็นเส้นทางที่ถนนตัดผ่าน การเดินทางสะดวกทำให้เกิดแหล่งท่องเที่ยว ร้านกาแฟหลายแห่ง ใน 1 ปี จะมีนักท่องเที่ยวรวมถึงผู้ที่ต้องการให้พระเข้ามาที่ชุมชน แห่งนี้โดยตลอด

สำหรับกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่บ้านห้วยปลากั้ง เป็น ‘ลาหู่ณะ’ หรือลาหู่ดำ โดยลาหู่ กลุ่มนี้ได้อพยพเข้ามาในชุมชนห้วยปลากั้งเป็นกลุ่มแรก ๆ จากหลายพื้นที่ในหลายช่วงเวลา ได้แก่ หมู่บ้านห้วยชมภู ตำบลห้วยชมภู อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย, หมู่บ้านขาแข้ง พัฒนา ตำบลแม่ฟ้าหลวง อำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย เมื่อเข้ามาอยู่ในชุมชนนี้ จะอาศัยอยู่รวมกันในพื้นที่ซอย 3 ชาวลาหู่ที่นี่จะออกไปประกอบอาชีพต่าง ๆ นอกชุมชน เนื่องจากข้อจำกัดของพื้นที่ที่ไม่สามารถขยายพื้นที่ได้ อาชีพหลัก ได้แก่ อาชีพค้าขาย ช่างก่อสร้าง เกษตรกรรมซึ่งจะเช่าพื้นที่ทำกินในหมู่บ้านอื่น อาชีพรองลงมา ได้แก่ รับราชการ พยาบาล ครู จากการสัมภาษณ์ นายอนันต์ คนสุวรรณ ชาวลาหู่ซึ่งเป็นผู้อาวุโส ในชุมชนที่มีความรู้ในเรื่องประเพณีลาหู่ ได้อธิบายว่า “ศาสนาที่ลาหู่ในชุมชนห้วยปลากั้ง นับถือ มี 2 อย่าง คือ ศาสนาดั้งเดิมที่นับถือเทพเจ้าก้อซา ผี และการนับถือศาสนาคริสต์ ซึ่งลาหู่ในชุมชนห้วยปลากั้งส่วนใหญ่จะนับถือศาสนาคริสต์เกือบหมด เหลือเพียง 2 ครอบครัวที่ยังคงความเชื่อแบบดั้งเดิมอยู่”

เนื่องจากชุมชนห้วยปลากั้งเป็นชุมชนกึ่งเมืองกึ่งชนบท มีการพัฒนาโดยได้รับงบประมาณจากหน่วยงานภาครัฐและจากทางวัดห้วยปลากั้งโดยตลอด แม้ในอดีตชุมชน แห่งนี้จะมีบริบทแวดล้อมเป็นพื้นที่ป่าเสื่อมโทรมแต่จากการขยายตัวของเมืองทำให้พื้นที่ ในชุมชนแห่งนี้ถูกจับจองและสร้างสิ่งปลูกสร้างเพื่อใช้เป็นที่อยู่อาศัย ประกอบกับชุมชนห้วย ปลากั้งเป็นชุมชนที่มีหลายกลุ่มชาติพันธุ์อาศัยอยู่ร่วมกัน จึงมีข้อจำกัดในด้านวัฒนธรรม และความเชื่อที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละกลุ่ม นอกจากนี้ชาวลาหู่รุ่นใหม่ในชุมชนยังได้ เข้าศึกษาในโรงเรียนต่าง ๆ ในอำเภอเมืองเชียงราย สิ่งเหล่านี้จึงเป็นปัจจัยที่ทำให้ลาหู่ ที่ชุมชนนี้ได้ปรับวิถีชีวิต วัฒนธรรมเพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมือง

จากที่กล่าวมาจึงเป็นที่มาของการนำเสนอข้อมูลในบทความนี้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมาย ในการอธิบายอนุภาคของการกำเนิดมนุษย์ในกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ผ่านลวดลายน้ำเต้า ซึ่งกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีนิทาน - เรื่องเล่าบอกเล่าถึงการสร้างโลก ซึ่งจำแนก ประเภทนิทานการสร้างโลกเป็นของกลุ่มชาติพันธุ์ใต้ 4 ส่วนวน และกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ 3 ส่วนวน ตลอดจนการอพยพตั้งถิ่นฐาน การดำเนินชีวิตขนบธรรมเนียมวัฒนธรรม โดยสร้างเป็นสัญลักษณ์สะท้อนผ่านลวดลายบนผืนผ้า ให้ลาหู่กลุ่มนี้ได้ละทิ้งนิทานปรัมปรา

อันบอกเล่าถึงจุดกำเนิดของการเป็นชาวล่าหู่ เนื่องจากนิทานบางเรื่องเป็นเรื่องของประวัติและความสำคัญของเทพเจ้ากือซาซึ่งเป็นความเชื่อแบบดั้งเดิม ที่ขัดต่อความเชื่อของศาสนาใหม่ คือคริสต์ศาสนาที่ต้องนับถือพระเจ้าเพียงองค์เดียว ชาวล่าหู่จึงมองว่านิทาน เรื่องเล่าดั้งเดิมเป็นความเชื่อที่เหนือธรรมชาติเกินกว่าที่จะปรากฏในชีวิตจริงได้ ทำให้ปัจจุบันจึงหาผู้ที่เข้าใจและทราบเรื่องราวได้น้อยลง

คำถามการวิจัย

1. อนุภาคการกำเนิดมนุษย์จากนิทานเรื่องน้ำเต้าของกลุ่มชาติพันธุ์ล่าหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงรายมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. สัญลักษณ์น้ำเต้าที่อยู่ในเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ล่าหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย มีการคงอยู่หรือการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายหรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาอนุภาคของการกำเนิดมนุษย์ผ่านนิทานเรื่องน้ำเต้าของกลุ่มชาติพันธุ์กลุ่มต่าง ๆ
2. เพื่อศึกษาการคงอยู่และการเปลี่ยนแปลงความหมายทางสัญลักษณ์น้ำเต้าที่อยู่ในเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ล่าหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่
บ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย
2. ขอบเขตด้านประชากร
 - 2.1 กลุ่มชาติพันธุ์ล่าหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย ช่างตัดเย็บเสื้อผ้า ผู้มีความรู้ในวัฒนธรรมผ้าล่าหู่ จำนวน 4 คน
 - 2.2 กลุ่มชาติพันธุ์ล่าหู่ นอกหมู่บ้าน ที่มีความรู้ในวัฒนธรรมผ้าล่าหู่ จำนวน 2 คน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย เป็นกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี เครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ และรวบรวมแบบเรื่องนิทานที่เกี่ยวกับน้ำเต้าที่ปรากฏในกลุ่มชาติพันธุ์ในภาคเหนือจากหนังสือที่มีผู้รวบรวมไว้ส่วนหนึ่ง และที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมจากข้อมูลสนามของชาวลาหู่ที่อยู่ในจังหวัดเชียงรายอีกส่วนหนึ่ง

2. ขั้นตอนการเก็บข้อมูล จะใช้วิธีการสังเกตการณ์ (Observation) และการสัมภาษณ์ (Interview) กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้งและกลุ่มลาหู่ที่อยู่ในจังหวัดเชียงราย จำนวน 6 คน โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In – depth Interview) ทั้งแบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) และไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ในประเด็นประวัติความเป็นมาของชุมชน วัฒนธรรมประเพณี นิทานเรื่องเล่า รวมถึงรูปแบบและสัญลักษณ์ที่เป็นลวดลายเสื้อผ้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่

3. ขั้นศึกษาข้อมูลโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ที่เกี่ยวกับอนุภาคแบบเรื่องของนิทานน้ำเต้าและการคงอยู่และเปลี่ยนแปลงสัญลักษณ์น้ำเต้าที่อยู่บนเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ โดยศึกษาจากตัวบทนิทานและเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ในจังหวัดเชียงราย

4. ขั้นสรุปและอภิปรายผลการวิจัยในลักษณะของการพรรณานวิเคราะห์

แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดการวิจัย

บทความนี้ใช้แนวคิดหลักในการศึกษา คือ อนุภาคของนิทาน (motif) และแนวคิดสัญลักษณ์ (symbol theory) มาอธิบายนิทาน รวมถึงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเสื้อผ้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. แนวคิดอนุภาคของนิทาน (motif)

คำว่าอนุภาค (motif) หมายถึง หน่วยย่อยในนิทาน ที่จะปรากฏเนื้อหาคล้าย ๆ กันในนิทานเรื่องต่าง ๆ

ศิราพร ณ ถลาง (2548) อธิบายความหมายของอนุภาค หมายถึง “หน่วยย่อยในนิทานที่ได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ในสังคมหนึ่ง ๆ และเหตุที่ได้รับการสืบทอดก็เพราะความไม่ธรรมดา มีความน่าสนใจทางความคิดและจินตนาการ อนุภาคอาจเป็นตัวละคร วัตถุสิ่งของ พฤติกรรมของตัวละครหรือเหตุการณ์ในนิทาน”

สำหรับเสवालัทธิ อนันตศานต์ (2558) ได้อธิบายถึงความหมายของอนุภาค หมายถึง “ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด (smallest element) ในนิทานซึ่งมีความเด่นและมีพลังพอที่จะคงอยู่ได้ในประเพณีปรัมปรา ในการที่จะมีพลังนี้ได้ อนุภาคจะต้องมีความแปลกและน่าสะอิดสะเอียน อนุภาคส่วนใหญ่จะจัดอยู่ในประเภทใหญ่ ๆ ได้ 3 ประเภท คือ

1) ตัวละครในเรื่อง ซึ่งจะมีลักษณะแปลกหรือพิเศษผิดแผกไปจากคนธรรมดาสามัญ เช่น เทพเจ้า สัตว์ แม่มด รากษส ฯลฯ

2) วัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะปรากฏอย่างสม่าเสมอในการดำเนินเรื่อง เช่น ของวิเศษ ธรรมเนียมประเพณีที่ผิดไปจากธรรมดา ความเชื่อที่แปลกประหลาดและสิ่งอื่น ๆ ที่มีลักษณะแบบเดียวกัน

3) เหตุการณ์เดี่ยว ๆ ที่เกิดขึ้นและคงอยู่อย่างอิสระ ซึ่งมีเป็นจำนวนมาก เหตุการณ์เหล่านี้ทำให้มีอนุภาคเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก”

2. แนวคิดสัญลักษณ์ (symbol theory)

ในการศึกษาเรื่องลวดลายผ้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่จะปรากฏสัญลักษณ์ต่าง ๆ บนเสื้อผ้าซึ่งเป็นลวดลายที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม สัญลักษณ์ จึงเป็นการสื่อสารอีกประเภทหนึ่งที่ใช้ภาพแทนเป็นสื่อกลางในการแทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง ดังที่ ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ให้ความหมายของสัญลักษณ์หมายถึง “สิ่งที่กำหนดเพื่อให้ใช้หมายความแทนอีกสิ่งหนึ่ง” โดยสัญลักษณ์ นำมาใช้ในการศึกษาอย่างกว้างขวาง ดังเช่น ด้านภาษา ศิลปกรรม สังคม วัฒนธรรม ฯลฯ สำหรับจุฑาทพธรร (จามจุรี) ผดุงชีวิต (2551) อธิบายถึงความหมายของ คำว่าสัญลักษณ์ (sign) “คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนสิ่งต่าง ๆ ในตัวบท (text) และบริบทนั้น ๆ (context)

ในขณะที่ปทุม หงษ์สุวรรณ (2550) กล่าวว่า ระบบสัญลักษณ์ที่อยู่ในคตินั้นเป็นการศึกษาถึงระบบที่ใช้แนวคิดอย่างหนึ่งหรือของอย่างหนึ่งแทนแนวความคิดอย่างอื่นหรือของอย่างอื่น เพื่อที่จะเข้าใจแนวคิด อารมณ์และจิตใจของกลุ่มชนซึ่งจะทำให้เข้าใจถึงสถานภาพหรือลักษณะของสังคมที่แท้จริง แสดงให้เห็นว่า สัญลักษณ์เป็นผลผลิตจากจิตใจที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นตำนาน นิทาน วรรณคดี หรือคติความเชื่อต่าง ๆ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ามนุษย์เป็นผู้สร้างสัญลักษณ์ต่าง ๆ ขึ้นมา ดังนั้น สัญลักษณ์จึงเป็นเรื่องราวที่มีบทบาทในสังคมมาตั้งแต่อดีตและดำรงอยู่จนกระทั่งปัจจุบัน ทั้งในเรื่องทางศาสนา วัฒนธรรม การเมือง หรือวรรณกรรม

ในมุมมองของนักสัญวิทยา มองว่าสัญลักษณ์ของสัญวิทยา ได้แก่ บรรดาสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่ห่อหุ้มมนุษย์ในสังคม และความหมายของสัญลักษณ์เหล่านี้ขึ้นกับบริบท / กฎเกณฑ์ของสังคม

นั้น ๆ หรือก็คือระบบวัฒนธรรม เพื่อดูกระบวนการสื่อ / สร้างความหมายของสิ่งเหล่านี้
ในสังคม รหัสที่สำคัญได้แก่จารีตปฏิบัติทางสังคม-วัฒนธรรมในเรื่องนั้น ๆ ที่ต้องค้นหา
ให้พบไม่ว่าจะเป็นการกระทำ ปรากฏการณ์ เหตุการณ์ หรือวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ในสังคม
ไม่มีความหมายในตัวเอง แต่ขึ้นกับระบบสังคมโดยรวมว่ามีกฎเกณฑ์กำหนดในเรื่องนั้น ๆ
อย่างไรบ้าง (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555)

การศึกษาครั้งนี้ใช้แนวคิดอนุภาคของนิทาน (motif) และ แนวคิดสัญลักษณ์
(symbol theory) มาอธิบายการเปลี่ยนแปลงความเชื่อและสัญลักษณ์ลวดลายน้ำเต้า
ของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ซึ่งในอดีตชาวลาหู่มีนิทานสืบทอดต่อ ๆ
กันมาว่าบรรพบุรุษชาวลาหู่ได้ถือกำเนิดมาจากน้ำเต้า โดยอนุภาคที่เกี่ยวกับมนุษย์
กำเนิดมาจากน้ำเต้ายังสามารถพบได้ในกลุ่มไทอาหม ไทลื้อ ผู้ไทเมืองแกง ซึ่งกลุ่มชาติพันธุ์
ดังกล่าวจะถ่ายทอดความเชื่อในรูปแบบของนิทาน ในขณะที่ชาวลาหู่ในอดีตจะถ่ายทอด
ความเชื่อในเรื่องการกำเนิดมนุษย์ใน 2 ลักษณะ คือเรื่องเล่าและสัญลักษณ์ที่นำมาปักเป็น
ลวดลายลงบนเสื้อผ้า

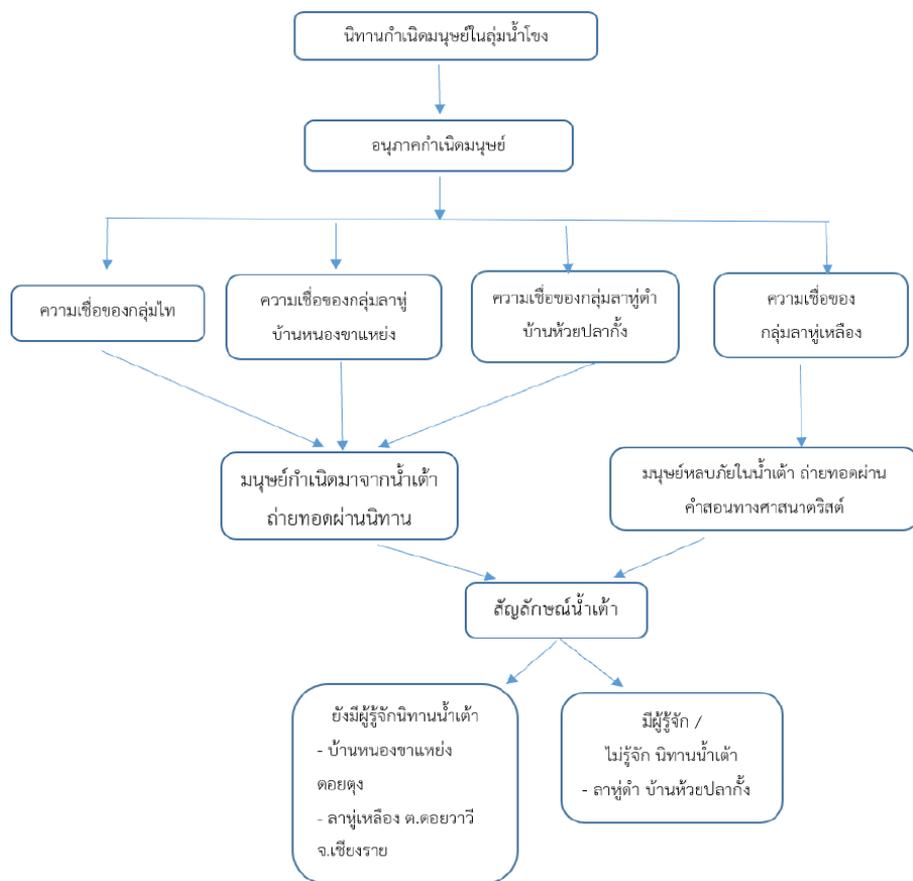
สำหรับแนวคิดสัญลักษณ์จะนำมาอธิบายการเปลี่ยนแปลงความหมายของน้ำเต้า
ในสังคมปัจจุบัน รวมถึงการลดทอนความสำคัญของสัญลักษณ์ เนื่องจากชาวลาหู่ได้เข้าไป
ตั้งถิ่นฐานในชุมชนต่าง ๆ และได้เปิดรับความเชื่อแบบใหม่ ทำให้เกิดการขัดแย้งระหว่าง
ความเชื่อเก่าและความเชื่อใหม่ ซึ่งลาหู่แต่ละกลุ่มจะมีกลวิธีในการแสดงออกแตกต่างกัน
ตามบริบทของสังคม



กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพ 1

กรอบแนวคิด ลวดลายน้ำเต้า: การศึกษาอนุภาคกำเนิดมนุษย์ในกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ชุมชน บ้านห้วยปลากั้ง ตำบลลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย



ผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 พบว่า กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีนิทานปรัมปรา บอกเล่าถึงการสร้างโลก โดยมีเทพเจ้ากือซาเป็นเทพเจ้าสูงสุดที่ช่วยคลอบนตาลให้เกิดสรรพสิ่งรวมถึงมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นผู้ถ่ายทอดสรรพวิธีให้ชาวลาหู่สามารถดำรงชีวิตสืบต่อกันมา บรรพบุรุษลาหู่จึงให้การเคารพนับถือเทพเจ้าองค์นี้เป็นอย่างมาก เห็นได้จากการเลือกน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ปักบนผืนผ้า เพื่อเป็นความทรงจำให้อุชนลาหู่ได้ทราบถึงประวัติความเป็นมาของตน ลวดลายน้ำเต้าจึงเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญที่แสดงถึงความเป็นชาวลาหู่ รวมถึงต้นกำเนิดและพัฒนาการของกลุ่ม

น้ำเต้าเป็นพืชที่กระจายอยู่ทั่วไป สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย ผลอ่อนสามารถนำมารับประทานได้ เมื่อผลแก่สามารถนำมาเป็นภาชนะบรรจุน้ำ หรือในบางกลุ่มชาติพันธุ์จะนำผลน้ำเต้าแก่มาตัดใช้เป็นภาชนะตักน้ำ นอกจากนี้น้ำเต้าจะมีประโยชน์ใช้สอยในด้านต่าง ๆ แล้ว น้ำเต้ายังมีลักษณะพิเศษที่คล้ายมดลูกของผู้หญิง เห็นได้จากบทความเรื่อง ‘โบราณว่าน้ำเต้าหน้าตาเหมือนมดลูก’ (กองบรรณาธิการ ศิลปวัฒนธรรม, 2566) กล่าวว่า “น้ำเต้ามีรูปทรงกลมป่อง ดูเหมือนท้องแม่ใกล้คลอดลูก แต่คอดตรงกลาง คนแต่ก่อนจินตนาการว่า เหมือนมดลูกของแม่ที่ให้กำเนิดลูกทุกคน” ด้วยลักษณะผลที่เป็นเอกลักษณ์ กลุ่มชนหลายกลุ่มในกลุ่มน้ำโขงจึงมีวรรณกรรมเกี่ยวกับน้ำเต้าที่บอกเล่าเรื่องราวของการกำเนิดมนุษย์ โดยวรรณกรรมเหล่านี้ จะมีอนุภาคหลักที่คล้ายกันและแตกต่างกันออกไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

สำนวนที่ 1 การสร้างโลกของไทอาหม

พระเจ้าบันดาลให้น้ำท่วมโลก เมื่อน้ำลดมีน้ำเต้าเกิดขึ้นจากซากวัวพระเจ้าจึงสั่งให้ลูกชายผ่าน้ำเต้า หลังจากน้ำเต้าแตก มีคนและสัตว์ต่าง ๆ ออกมาจากน้ำเต้า พระเจ้าได้ส่งหลานคือ ขุนหลวง ขุนลายใต้บันไดสวรรค์ ลงมาปกครองมนุษย์

หมายเหตุ. จาก “ตำนานสร้างโลกของชนชาติไท: ตัวอย่างการศึกษาวัฒนธรรมจากตำนานในสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย,” โดย ศิราพร ฤกลาง, ใน ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (บ.ก.) **สังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย** (พิมพ์ครั้งที่ 1, 96-97) 2542, เรือนแก้วการพิมพ์.

สำนวนที่ 2 ปู่สังกะสี ยาสังกะสี ของไทลื้อในมณฑลยูนนาน

แรกเริ่มเดิมทีไม่มีอะไรเลย มีเพียงแผ่นดินและท้องทะเล พญาแถนส่งให้ปู่สังกะสีนำน้ำเต้าวิเศษมายังพื้นโลก ปู่-ย่าทูนน้ำเต้าแตก เอาเมล็ดพืชโยนขึ้นฟ้าและหว่านบนดิน ร้อยปีต่อมา ปู่-ย่าเอาดินเหนียวมาปั้นรูปคน ปู่ปั้นผู้ชาย ย่าปั้นผู้หญิง และให้จิตวิญญาณ ปู่-ย่าปั้นรูปสัตว์ต่าง ๆ และให้ชีวิต ปู่-ย่าสอนให้ทำนาและหาอาหารกิน

หมายเหตุ. จาก “ตำนานสร้างโลกของชนชาติไท: ตัวอย่างการศึกษาวัฒนธรรมจากตำนานในสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย,” โดย ศิราพร ฤกลาง, ใน ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (บ.ก.) **สังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย** (พิมพ์ครั้งที่ 1, 96-97) 2542, เรือนแก้วการพิมพ์.

ตำนานที่ 3 น้ำเต้า ของผู้ไทเมืองแกลง

แต่เดิมแผ่นดินเมืองแกลงนี้เป็นทุ่งว่างเปล่า มีภูเขาและต้นไม้ตามชายทุ่งบ้าง แต่ยังไม่มีย่านเมืองและมนุษย์ ในครั้งนั้นมีเทวดา 4 องค์เป็นที่นั่งอยู่ในสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ได้พาบริวารลงมาจุติในโลกเพื่อเป็นต้นกำเนิดมนุษย์เพื่อจะได้สร้างบ้านแปงเมือง เทวดาทั้ง 4 องค์ได้เนรมิตน้ำเต้าและพาบริวารเข้าไปอยู่ในนั้น ต่อมาน้ำเต้าได้ลอยขึ้นไปบนท้องฟ้าและตกลงมาบนภูเขา จึงภายหลังจึงเรียกว่า ภูเขาเต้าปุง เมื่อน้ำเต้าแตกออก ก็มีมนุษย์กลุ่มต่าง ๆ ออกมา โดยกลุ่มแรก คือข่าแจะ กลุ่มที่ 2 คือไทดำ กลุ่มที่ 3 คือลาวพุงขาว กลุ่มที่ 4 คือฮ่อ และกลุ่มสุดท้ายคือแคว (ญวน) ต่อมาเมื่อนมนุษย์กลุ่มนี้ลงมาจากภูเขา ได้พากันมาอาบน้ำในหนองน้ำ ชื่อว่าหนองฮกหนองฮายที่เชิงเขา ซึ่งน้ำในหนองแห่งนี้คือน้ำศักดิ์สิทธิ์เมื่อได้อาบและดื่มกินจะทำให้มีผิวพรรณผ่องใสสะอาดงาม แต่ข่าแจะซึ่งออกมาก่อนกลัวหนาว จึงไม่ยอมอาบทำให้รูปกายดำมอมจนถึงทุกวันนี้

หมายเหตุ. จาก “พงศาวดารเมืองแกลง” โดย องค์การการค้าของครุสภา, ใน ประชุมพงศาวดารเล่ม ๒ (พิมพ์ครั้งที่ 1, น.103), 2506, ศึกษาภัณฑ์พาณิชย์.

ตำนานที่ 4 ปู่ลางเซิง เจาะรูน้ำเต้า

ในอดีตเนิ่นนาน ผีและคนยังไปมาหาสู่กัน แกลงได้ฝากข้อความมาบอกแก่ขุนคาน เจ้าเมืองลุ่มให้บอกแก่คนทั้งหลายว่าให้ส่งข้าวปลาบูชาแดนม้าแกลงจะให้เจ้าเมืองมาบอกสักกี่ครั้ง ผู้คนในเมืองก็ไม่ฟังคำแกลงเห็นดังนั้นจึงให้น้ำท่วมเมืองลุ่ม ผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก ปู่ลางเซิง ขุนเค็ด ขุนคานรู้ว่าพระยาแกลงโกรธ จึงพากันต่อแพนำครอบครัวขึ้นแพน้ำได้พัดให้คนกลุ่มนี้ขึ้นไปบนสวรรค์ เมื่อได้พบพระยาแกลงจึงบอกเล่าเรื่องราวพระยาแกลงจึงให้อยู่บนสวรรค์จนกระทั่งน้ำลด คนกลุ่มนี้จึงขอลงมาอยู่ที่พื้นดินเหมือนเดิม แกลงจึงมอบควายเขาลู่ผู้คนต่างพากันมาอยู่ที่เมืองนาน้อยอ้อยหนูและใช้ควายไถนา ผ่านไป 3 ปีควายก็ตายหลังจากนั้นไม่นานเกิดน้ำเต้างอกออกมาจากซากควาย 3 ผลใหญ่เท่าภูเขา เมื่อผลน้ำเต้าแก่ก็ ปรากฏเสียงร้องของผู้คนในน้ำเต้า ปู่ลางเซิงจึงเผาเหล็กสีแดงซีผลน้ำเต้า คนทั้งหลายก็ออกมาจากรูนั้น แต่เนื่องจากมีคนจำนวนมากเบียดเสียดกันขุนคานจึงใช้ส่วเจาะรูให้กว้างและใหญ่ขึ้น ใช้เวลา 3 วัน 3 คืน คนทั้งหลายจึงออกมาจนหมด กลุ่มที่ออกมาจากเหล็กซีที่ปู่ลางเซิงเจาะ คือกลุ่มไทลม และไทลี ส่วนกลุ่มที่ออกมาจากรูส่ว ได้แก่ กลุ่มไทเลิง ไทล่อและไทควาง กลุ่มที่ออกมาจากรูส่วเป็นไทย ส่วนที่ออกมาจากรูซีเป็นข่า ต่อมาแกลงได้ส่งขุนครูและขุนครอง ลงมาเป็นกษัตริย์

หมายเหตุ. จาก “พงศาวดารล้านช้าง” โดย องค์การการค้าของครุสภา, ใน ประชุมพงศาวดารเล่ม ๒ (พิมพ์ครั้งที่ 1, น. 137-145), 2506, ศึกษาภัณฑ์พาณิชย์.

สำหรับอนุภาคเรื่องน้ำเต้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ที่บ้านหนองขาหย่างพัฒนา อำเภอมะจัน จังหวัดเชียงราย มีเรื่องเล่าขานว่าเกิดจากน้ำเต้าเช่นกัน โดยมีเรื่องเล่าสืบต่อกันมาว่า

สำนวนที่ 5 น้ำเต้าของชาวลาหู่ บ้านหนองขาหย่างพัฒนา อำเภอมะจัน จังหวัดเชียงราย

พระเจ้าเป็นคนสร้างโลกนี้ขึ้น ในตอนนั้นยังไม่มีมนุษย์ พระเจ้าเลยปลูกลูกน้ำเต้าขึ้นมาเพื่อให้เป็นต้นกำเนิดของคน พระเจ้าดูแลน้ำเต้าเป็นอย่างดีจนเจริญงอกงาม เมื่อน้ำเต้าแก่เต็มที่ก็หล่นจากต้นกลิ้งลงคอยหายไป พระเจ้าเห็นดังนั้นก็รีบออกตามหาทันที พระเจ้าเดินผ่านกอไผ่ และถามว่าเห็นน้ำเต้ากลิ้งผ่านมาทางนี้บ้างไหม ไผ่ตอบว่าเห็นพร้อมบอกทางที่น้ำเต้ากลิ้งไป พระเจ้าเลยให้พรต้นไผ่ขอให้ทุกส่วนของไผ่ไม่ว่าจะเป็นใบ ลำต้น หน่อ กิ่ง ก้านมีประโยชน์ทั้งหมดจากนั้นพระเจ้าย่อกออกเดินทางต่อ จนมาถึงไร่แดงจึงเอ่ยถามแดงว่าเห็นน้ำเต้าไหม แดงไม่สนใจและปฏิเสธว่าไม่เห็น ทำให้พระเจ้าโกรธ จึงสาปว่าเมื่อเติบโตมีลูกหลานต้องถูกมนุษย์จับกินจนหมด ด้วยเหตุนี้แดงจึงเป็นอาหารที่ชาวลาหู่ทุกบ้านต้องกิน เมื่อพระเจ้าเดินผ่านกอกล้วย กอกล้วยให้ความร่วมมือและบอกทางที่น้ำเต้าผ่านไป จึงได้รับคำอวยพรให้ทุกส่วนของกล้วยมีประโยชน์ เมื่อพระเจ้ามาถึงลำห้วยที่น้ำเต้าตกลงไป พวกสัตว์ทั้งหลายได้แก่ กุ้ง ปูมาช่วยมน้ำเต้าขึ้นมาและเนื่องจากน้ำเต้าหนักมาก ทำให้กุ้งหลังหัก และปูใช้มือดันน้ำเต้าขึ้นมาเหนือน้ำจนทำให้มีอกกลายเป็นก้าม ต่อมาจะมีหนะ (นกกกระจาบ) มาช่วยเจาะน้ำเต้าให้เป็นรู จนปากกุดสั้น นกกกระจอกและหนูจึงมาช่วยเจาะจนสำเร็จ พระเจ้าจึงให้พร ให้สัตว์ทั้งสามสามารถกินข้าวที่มนุษย์ปลูกในนาได้ แต่สิ่งที่ต้องออกจากน้ำเต้าไม่ใช่มนุษย์แต่เป็นกระสอบ เพราะเจ้าจึงตัดกระสอบออกเป็นท่อน ๆ ทันใดนั้น กระสอบเหล่านั้นก็ฉีกขาด มีมนุษย์ออกจากกระสอบหลายกลุ่ม มีรูปร่างภาษาไม่เหมือนกัน พระเจ้าจึงให้สุนัข ขาว ดำแดง เหลืองช่วยดูแลมนุษย์แต่ละกระสอบ ต่อมาจึงกลายเป็นบรรพบุรุษของลาหู่แต่ละกลุ่ม (รัฐพล จรุงโยโกมลสิริ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 มีนาคม 2567)

จากแบบเรื่องน้ำเต้า ทั้ง 7 สำนวน จะพบอนุภาคที่ปรากฏ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1

แสดงการวิเคราะห์อนุภาคเรื่องน้ำเต้า

สำนวน	การเกิดน้ำเต้า	สิ่งที่อยู่ในน้ำเต้า	การเจาะรูน้ำเต้า	การแบ่งกลุ่มมนุษย์
น้ำเต้า ไทอาหม	น้ำเต้าเกิดจากวัว	มนุษย์และสัตว์	ลูกชายของแลงตอน	-
ปู่สังกะสา ย่าสังกะสี (ไทลื้อ)	เทวดาให้น้ำเต้า	เมล็ดพิซ	ปู่กับย่าทูนน้ำเต้า	-
น้ำเต้า ผู้ไทเมืองแกง	เทวดาสร้างน้ำเต้า	เทวดาและบริวาร	น้ำเต้าตกลงมาแตก	หนองน้ำ
ปู่ลงเชิง ล้านช้าง	น้ำเต้าเกิดจากซากควาย	มนุษย์	ปู่ใช้เหล็กซีเภาไฟเจาะ	เหล็กซี , สี
น้ำเต้าชาวลาหู่ บ้านหนองซาแยงพัฒนา	เทพเจ้าปลุกน้ำเต้า	กระสอบ	สัตว์หลายชนิด ช่วยเจาะรู	ตัดกระสอบเป็นชิ้น สุนัขนำไปดูแล
น้ำเต้าชาวลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลาบัง	เทพมารดาตลอด น้ำเต้าออกมา	มนุษย์	สัตว์หลายชนิด ช่วยเจาะรู	-
น้ำเต้าของลาหู่เหลือง	-	มนุษย์ชาย - หญิง	-	-

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าแบบเรื่องน้ำเต้าจะมีอนุภาคหลักที่สำคัญ ซึ่งมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อดั้งเดิมและความเชื่อใหม่รวมถึงการถือกำเนิดของมนุษย์ผ่านน้ำเต้าเป็นอนุภาคที่มีลักษณะร่วมกัน โดยมีรายละเอียด คือ

1. อนุภาคเกี่ยวกับตัวละครสำคัญ

ตัวละครสำคัญในนิทานเรื่องน้ำเต้าแต่ละสำนวนล้วนเกิดจากเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ที่มีอำนาจและฤทธิ์เดชมาก สามารถบันดาลให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ได้ โดยทุกสำนวนน้ำเต้าจะมาจกพระเจ้าในลักษณะที่ต่างกันออกไป อีกทั้งในแต่ละสำนวนยังสะท้อนให้เห็นว่าพระเจ้านอกจากจะเป็นผู้สร้างมนุษย์แล้วยังปกป้อง ดูแลและให้ความช่วยเหลือมนุษย์ ด้วยเหตุนี้นับตั้งแต่อดีตพระเจ้าในทุกกลุ่มจึงเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจที่คอยดูแลปกป้อง ค้ำครองมนุษย์

2. อนุภาคเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ในน้ำเต้า

ในการอธิบายมูลเหตุของการเกิดสรรพสิ่งตามลักษณะของนิทานนั้นจะไม่สามารถอธิบายหรือพิสูจน์ได้ตามหลักทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้นเพื่อเป็นการบอกเหตุผลของสิ่งที่เกิดขึ้น จึงกล่าวเพียงว่า เทพเจ้าเป็นผู้สร้างซึ่งจากนิทานเรื่องน้ำเต้าของไทอาหมแสดงให้เห็นว่า พระเจ้าเป็นผู้สร้างมนุษย์และสิ่งต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์และสรรพสิ่งในธรรมชาติมีความสัมพันธ์กัน ในขณะที่สำนวนผู้ไทเมืองแกง ล้านช้าง และกลุ่มลาหู่ได้สะท้อนให้เห็นว่า ในธรรมชาติปรากฏทุกสรรพสิ่งแล้วแต่ยังไม่มียุคพระเจ้าจึงสร้างมนุษย์ และได้สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ไม่ว่าจะเป็นต้นไม้หรือสัตว์เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือน้ำเต้า ดังนั้นมนุษย์ต้องพึ่งพาอาศัยธรรมชาติในการดำรงชีวิต

3. อนาคตเกี่ยวกับการแบ่งมนุษย์ออกเป็นแต่ละกลุ่ม

จากนิทานเรื่องน้ำเต้าน้ำเต้าในแต่ละสำนวนพยายามที่จะอธิบายถึงการแบ่งคนออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกอบน้ำในหนองน้ำที่ปรากฏในนิทานของผู้ไทเมืองแฉ่ง หรือการเลือกออกจากน้ำเต้าด้วยรูของเหล็กซีหรือรูของสิ่วที่ปรากฏในนิทานของล้านช้างการที่นิทานอธิบายเหตุของการแบ่งกลุ่มนี้ เป็นการพยายามอธิบายพัฒนาการทางสังคมจากสังคมบุพกาล (primitive society) ทุกคนในสังคมมีความเท่าเทียมกัน แต่เมื่อได้พัฒนาเป็นบ้านเมืองมีประชากรเพิ่มมากขึ้น จึงเริ่มมีการเลือกผู้นำซึ่งผู้ที่จะมาเป็นผู้นำตามนิทานนั้นจะเห็นว่า 2 วิธีคือ วิธีแรกแถบเป็นผู้ส่งผู้นำลงมาซึ่งอาจตีความได้ว่ามีคณกลุ่มใหม่เข้ามามีอำนาจเหนือกลุ่มเดิมจึงมีระบบผู้นำเกิดขึ้น กับวิธีที่สอง คือการคัดเลือกผู้นำจากคณกลุ่มเดิมที่มีความพิเศษเหนือกว่าคนทั่วไป ซึ่งการพัฒนาจากชุมชนขนาดเล็กจนกลายเป็นเมืองได้ทำให้เกิดการเรียงตัวทางลำดับชั้นของสังคมชั้นใหม่ คือ ฐานะของผู้ปกครองและผู้ถูกปกครอง

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่าการคงอยู่และการเปลี่ยนแปลงความหมายทางสัญลักษณ์น้ำเต้าที่อยู่ในเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ มีการผสมผสานและลดทอนความสำคัญของน้ำเต้าลง โดยมีรายละเอียดคือ ในหลายกลุ่มชาติพันธุ์ได้ถือน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญจึงนำน้ำเต้ามาเป็นลวดลายเพื่อปักบนผืนผ้า ดังเช่น กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่เหลือง ที่ถือน้ำเต้าเป็นเอกลักษณ์ลวดลายที่ให้ความหมายของการรักษาเผ่าพันธุ์ ดังนั้นในกลุ่มลาหู่เหลืองจึงยังมีการสืบทอดลายปักรูปน้ำเต้า โดยนำมาปักลงในผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า กระเป๋า หรือผลิตภัณฑ์อื่น ๆ โดยนำความเชื่อดั้งเดิม ผสมผสานกับความเชื่อของศาสนาคริสต์ทำให้น้ำเต้ายังคงเป็นลวดลายสำคัญในฐานะพาหนะช่วยชีวิต

ภาพ 1

เสื้อฝ้ายามชนเผ่า



ภาพ 2

เสื้อชาวลาหู่



สำหรับกลุ่มลาหู่ บ้านหนองขาหย่างพัฒนา อำเภอมะจัน จังหวัดเชียงรายยังมีประชาชนในชุมชนทราบและเล่านิทานเรื่องนี้ แต่ไม่ได้นำลวดลายน้ำเต้าเข้ามาใช้ในการตกแต่งผลิตภัณฑ์

ในขณะที่กลุ่มลาหู่ชุมชนห้วยปลากั้งซึ่งเป็นลาหู่ดำ เล่าว่า ในอดีตน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของกลุ่ม โดยเสื้อชาวลาหู่จะปักลวดลายน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ไว้บนเสื้อทุกตัว น้ำเต้าจึงเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม แต่เมื่อชาวลาหู่หันมานับถือคริสต์ศาสนาแล้วจะไม่ปักลวดลายน้ำเต้า รวมถึงจะไม่เล่านิทานเรื่องนี้อีกเพราะขัดต่อความเชื่อทางศาสนา แต่ยังสามารถพบเห็นลายน้ำเต้าบนเสื้อของชาวลาหู่บางคน แต่ก็เหลือน้อยเต็มที (อนันต์ คนสวรรค์: สัมภาษณ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 มีนาคม 2567)

จากปรากฏการณ์ของนิทานเรื่องน้ำเต้าระหว่างลาหู่เหลืองและลาหู่ดำชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง แสดงให้เห็นว่าคติความเชื่อใหม่ที่ทางกลุ่มลาหู่รับเข้ามามีผลต่อคติความเชื่อดั้งเดิมของกลุ่ม เห็นได้การเล่าเรื่องน้ำเต้าของลาหู่เหลืองจะนำคติความเชื่อดั้งเดิมผสมกับคติความเชื่อใหม่ทำให้โครงเรื่องน้ำเต้าของกลุ่มนี้จะแตกต่างจากกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ หรือแม้แต่กลุ่มลาหู่ด้วยกัน ซึ่งการผสมผสานความเชื่อทั้งสองอย่างเข้าด้วยกันแสดงให้เห็นว่ากลุ่มลาหู่เหลืองเลือกที่จะประนีประนอมและรักษาเรื่องเล่าที่สืบทอดของกลุ่มเอาไว้โดยเปลี่ยนความหมายของน้ำเต้าจากการเป็นแหล่งกำเนิดบรรพบุรุษเป็นพาหนะที่ทำให้บรรพบุรุษลาหู่รอดชีวิต ในขณะที่ลาหู่ดำบ้านห้วยปลากั้งเลือกที่จะลดทอนความสำคัญของนิทานและสัญลักษณ์น้ำเต้าลง โดยอ้างหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ว่า “จงนับถือ พระเจ้าองค์เดียว” (เอกลักษณ์และศิลปะลวดลายบนผืนผ้า, 2560) ประกอบกับการพัฒนาทางเลียงเมือง การประกอบอาชีพนอกชุมชน การได้รับโอกาสทางการศึกษาที่สูงขึ้นทำให้คนในชุมชนเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนอย่างหลากหลาย ด้วยเหตุนี้ลาหู่ชุมชนบ้านห้วยปลากั้งจึงเลือกที่จะสร้างตัวตนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงตามบริบทของสังคม

อภิปรายผลการวิจัย

ลวดลายน้ำเต้า: การศึกษาอนุภาคกำเนิดมนุษย์ในกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย ผลการศึกษาพบว่า นิทานเรื่องน้ำเต้าเป็นนิทานที่มีลักษณะร่วมกับนิทานของคนกลุ่มอื่นๆ ในด้านการสร้างโลกและการกำเนิดมนุษย์ โดยน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนลายผ้าของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ซึ่งในอดีตลวดลายน้ำเต้านับเป็นอัตลักษณ์ที่ชาวลาหู่ทุกคน จะปักไว้บนเสื้อ โดยลายน้ำเต้าจะมาจากนิทานปรัมปราที่บอกเล่าว่าชาวลาหู่ถือกำเนิดจากน้ำเต้าซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเชื่อดั้งเดิมก่อนการรับศาสนาใหม่ของกลุ่ม แต่หลังจากกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ได้นับถือคริสต์ศาสนา ทำให้กลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ตำบลชุมชนบ้านห้วยปลากั้งเลือกที่จะลดทอนเรื่องเล่าและสัญลักษณ์ของน้ำเต้าลง เนื่องจากคติความเชื่อเดิมขัดแย้งกับความเชื่อของศาสนาใหม่ที่ให้นับถือพระเจ้าองค์เดียว รวมถึงการปรับตัวของคนในชุมชนให้สัมพันธ์กับบริบทของสังคมเมือง ในขณะที่กลุ่มลาหู่เหลือองได้ผสมผสานระหว่างความเชื่อดั้งเดิมกับความเชื่อของศาสนาใหม่ โดยปรับเปลี่ยนความหมายของน้ำเต้าจากสัญลักษณ์ที่เปรียบได้กับท้องของแม่เป็นพาหนะที่ทำให้ชาวลาหู่รอดพ้นจากเหตุการณ์น้ำท่วมโลก จากการผสมผสานความเชื่อทั้งสองทำให้ในปัจจุบันชาวลาหู่เหลือองยังคงสืบทอดลายปักน้ำเต้า โดยนำมาปักในวัสดุต่าง ๆ ได้แก่ เสื้อ กระเป๋าและผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับผ้าเพื่อจำหน่าย ซึ่งการสืบทอดลายปักบนผ้าของลาหู่ที่สอดคล้องกับการศึกษาของชาญยุทธ สอนจันทร์ (2559) ที่ศึกษาเรื่องผ้าผะเหวดอีสาน: โครงสร้างของนิทาน, อนุภาคตัวละครและภาพสะท้อนวิถีวัฒนธรรมท้องถิ่น ผลการศึกษาพบว่า ในนิทานผ้าผะเหวดผู้วาดจะเลือกอนุภาคที่มีเหตุการณ์สำคัญ และความนิยมของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงวิถีคิด คุณค่า ภูมิปัญญา ค่านิยมวิถีวัฒนธรรม และคติความเชื่อของท้องถิ่นนั้น ๆ

สำหรับการคงอยู่และการเปลี่ยนแปลงความหมายทางสัญลักษณ์น้ำเต้าที่อยู่ในเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ ชุมชนบ้านห้วยปลากั้ง ตำบลริมกก อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย พบว่า ในอดีตน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของกลุ่ม โดยเสื้อของชาวลาหู่จะปักลวดลายน้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ไว้ทุกตัว น้ำเต้าจึงเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม แต่เมื่อชาวลาหู่หันมานับถือคริสต์ศาสนาจะไม่นิยมปักลวดลายน้ำเต้าอีก รวมถึงจะไม่เล่านิทานเรื่องนี้อีกเพราะขัดต่อความเชื่อทางศาสนา จึงลดทอนความสำคัญของนิทานและสัญลักษณ์น้ำเต้าลง โดยผู้รู้และทราบความหมายของสัญลักษณ์จะเป็นผู้อาวุโสในชุมชนซึ่งมีจำนวนน้อย ลายผ้าของชุมชนนี้จึงไม่ปรากฏลวดลายน้ำเต้า แต่จะเกิดลวดลายแบบใหม่ที่มาจากการผสมผสานกับลวดลายของกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ ในชุมชนขึ้นแทน สอดคล้องกับการศึกษาเชิงสัญลักษณ์ผ่านลายผ้าของปารีชาติ เกษมสุข และทิพ

วรรณ ทั้งยังมี (2566) ที่ศึกษาผ้าทอไทลื้อสี่ศรีธาสู่ศิลปะร่วมสมัย ผลจากการศึกษาพบว่า ลวดลาย ที่ปรากฏบนผ้าทอของชาวไทลื้อ จะเป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ที่บอกถึงความสัมพันธ์และแบบแผนในการดำเนินชีวิต ประเพณี พิธีกรรม คติความเชื่อความศรัทธา ในพุทธศาสนา

ข้อเสนอแนะ

1. การเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนิทานของกลุ่มชาติพันธุ์ยังมีการรวบรวมไม่มาก ซึ่งนับวันนิทานและเรื่องเล่าจะสูญหาย เนื่องจากการพัฒนาของสังคมทำให้กลุ่มชาติพันธุ์หลายกลุ่มไม่เห็นคุณค่าและประโยชน์ที่ได้จากนิทาน
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการสนับสนุน ส่งเสริม อนุรักษ์ นิทาน – เรื่องเล่าของกลุ่มชาติพันธุ์ นำจุดเด่นของนิทานชาติพันธุ์แต่ละเรื่องมาสร้างเป็นสัญลักษณ์ในผลิตภัณฑ์โดยมีการเล่าเรื่องประกอบ

เอกสารอ้างอิง

- กองบรรณาธิการศิลปวัฒนธรรม. (2566, 10 พฤศจิกายน). *โบราณว่าน้ำเต้าหน้าตาเหมือนมดลูก*. silpa-mag. https://www.silpa-mag.com/culture/article_20387
- จุฑาพรรณี (จามจุรี) ผดุงชีวิต. (2551). *วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). บริษัทแอกทีฟ พรินท์ จำกัด.
- ชาญยุทธ สอนจันทร์. (2559). ผ้าพะเหวดอีสาน: โครงสร้างของนิทาน, อนุภาคตัวละคร และภาพสะท้อนวิถี วัฒนธรรมท้องถิ่น. *วารสารวิถีสังคมมนุษย์*, 4(1), 283-293. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/wh/article/view/89297>
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *สัญวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์วิภาษา.
- ปฐม หงษ์สุวรรณ. (2550). *กาลครั้งหนึ่ง: ว่าด้วยตำนานกับวัฒนธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปาริชาติ เกษมสุข และทิพวรรณ ทั้งมั่งมี. (2566). ผ้าทอไทลื้อสี่ศรีทาสู่ศิลปะร่วมสมัย. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 11(6), 1-14. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/journal-peace/article/view/264298>
- พงศาวดารล้านช้าง. (2506). *ประชุมพงศาวดาร เล่ม 2*. พระนคร: คุรุสภา.
- พงศาวดารเมืองแกลง. (2507). *ประชุมพงศาวดาร เล่ม 9*. พระนคร: คุรุสภา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ศิริพร ณ ถกลาง. (2542). *ตำนานสร้างโลกของชนชาติไท : ตัวอย่างการศึกษาวรรณคดีจากตำนานในสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ศิริพร ณ ถกลาง. (2548). *ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน - นิทานพื้นบ้าน*. โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สร้างเมืองล้านช้าง. (2506). *ประชุมพงศาวดารเล่ม 2*. คุรุสภา.
- สมบัติ บุญคำเอื้อง. (2550). *รายงานวิจัย เรื่อง การศึกษาทางชาติพันธุ์วรรณนาว่าด้วยการเปลี่ยนแปลงของชุมชนคนชายขอบกรณีศึกษา ลahu และไท-ยวนบ้านป่าจังหวัดเชียงราย*. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2561, 27 กรกฎาคม - 2 สิงหาคม). *น้ำเต้าทำแคนแหล่งกำเนิดมนุษย์*. *มติชนสุดสัปดาห์*.

เสาวลักษณ์ อนันตสานต์. (2558). อนุภาคเหนือธรรมชาติในนิทานเรื่องสังข์ทอง. *วารสารรามคำแหง (ฉบับมนุษยศาสตร์)*. 34(2), 1-21. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/huru/article/view/56055>

เอกลักษณ์และศิลปะลวดลายบนผืนผ้า. (2560, 2 พฤศจิกายน). *ผ้าทอชนเผ่ามูเซอ (ลาหู่)*. sacit. www.sacit.or.th

Authony R. W. (1995). *Mvuh Hpa Mi Hpa CREATING HEAVEN , CREATING EARTH An Epic Myth of the Lahu People in Yunnan*. Printed in Thailand by O.S. Printing House.

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทุนวัฒนธรรม ด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สู่การเชื่อมโยงการท่องเที่ยวชุมชน วัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง

เพียงกานต์ นามวงศ์¹ ศิริขวัญ ปัญญาเรียน² และ อนุพงษ์ ฉัตรสูงเนิน³
คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา วิทยาเขตลำปาง^{1,2}
และมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตลำปาง³
E-mail: phiengkan@rmutl.ac.th¹, rosegarden@rmutl.ac.th², anupong@gmail.com³

วันที่รับบทความ: 10 เมษายน 2567
วันที่ไขบทความ: 20 มิถุนายน 2567
วันที่ตอบรับบทความ: 14 สิงหาคม 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง 2) เพื่อพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง และ 3) เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในย่านเมืองเก่านครลำปาง วิธีดำเนินงานวิจัยใช้รูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (participatory action research, PAR) พื้นที่การวิจัยประกอบด้วย ชุมชนนาแก้วเหนือ ชุมชนนาแก้วใต้ และชุมชนพระธาตุ อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามความต้องการของนักท่องเที่ยวแบบประเมินศักยภาพชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) ผลการศึกษาพบว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม โดยนำเอาวัฒนธรรมประจำชาติซึ่งเป็นที่มรดกค่ามหาศาลทางเศรษฐกิจ เป็นต้นทุนที่สามารถสร้างรายได้ให้สังคมอยู่ดีกินดี มีความมั่นคง วัฒนธรรมจึงเป็นกลไกที่สามารถนำรายได้เข้าสู่ประเทศ กระจายรายได้สู่ชุมชน และศักยภาพชุมชนท่องเที่ยวในย่านเมืองเก่านครลำปางมีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่สูง และมีวรรณกรรมพื้นบ้าน ในคัมภีร์ใบลานอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน อีกทั้งยังมีเอกลักษณ์ด้านงานช่างฝีมือดั้งเดิมมีการนำองค์ความรู้มาปฏิบัติ ใช้ในชีวิตประจำวัน แนวทางการพัฒนาศักยภาพชุมชนท่องเที่ยววัฒนธรรม ประกอบด้วย 1) พัฒนาสภาพแวดล้อมและปรับภูมิทัศน์ 2) พัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว 3) จัดการความรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ 4) ยกระดับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ 5) สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการ 6) ยกระดับผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ สำหรับการพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต้องจัดการความรู้และพัฒนา แหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ควบคู่กับการยกระดับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เปิดพื้นที่เศรษฐกิจใหม่ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์สร้างสรรค์

คำสำคัญ: ทุนวัฒนธรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Participatory Action Research to Develop Cultural Capital through the Creative Economy to the Cultural Community Tourism Connection in the Ancient City of Nakhon Lampang

Phiengkan Namwong¹, Sirikhuan Panyarien² and Anuphong Chatsungnern³
Faculty of Business Administration and Liberal Arts, Rajamangala University of
Technology Lanna, Lampang Campus^{1,2},
Thailand National Sports University Lampang Campus³
E-mail: phiengkan@rmutl.ac.th¹, rosegarden@rmutl.ac.th², anupong@gamil.com³

Received: April 10, 2024

Revised: June 20, 2024

Accepted: August 14, 2024

Abstract

This research aimed to 1) examine the potential of community cultural tourism based on cultural capital in the old city of Nakhon Lampang, 2) develop the potential of community cultural tourism through cultural capital in the same area, and 3) develop the potential of cultural tourism business operators by leveraging cultural capital and a creative economy in the old city of Nakhon Lampang. The research method used a participatory action research model and focused on three communities: Na Kuam Nuea, Na Kuam Tai, and Phra That, located in Mueang District, Lampang Province. The research tools included a tourist needs questionnaire, an assessment of community potential for cultural tourism and semi-structured interviews. The results found that fostering a creative economy through cultural community tourism can utilize national culture, which holds significant economic value, as a resource to generate income, promote societal stability, and ensure a better quality of life for the community. The cultural capital of the tourist communities in the old city of Nakhon Lampang is rich, encompassing unique folk literature preserved in palm manuscripts and traditional craftsmanship that is integrated into daily life. Key guidelines for developing the potential of cultural tourism communities include 1) improving the environment and adjusting the landscape, 2) designing engaging activities to promote tourism, 3) managing knowledge and creating learning resources, 4) strengthening the creative economy, 5) adding value to local products and services, and 6) elevating the quality of creative products. To further develop cultural tourism business operators, it is essential to focus on knowledge management,

create historical and cultural learning resources, and creative economy principles. Additionally, opening new economic areas that offer unique, creative tourist experiences will enhance the region's appeal as a cultural tourism destination.

Keywords: Cultural Capital, Creative Economy, Cultural Community Tourism



บทนำ

ทุนทางวัฒนธรรม คือ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ แบ่งตามรูปธรรมและนามธรรม ออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ที่จับต้องได้ (Tangible) และที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ซึ่งกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้กำหนดไว้ 6 สาขา ได้แก่ 1) ภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน 2) ศิลปะการแสดง 3) แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล 4) งานช่างฝีมือดั้งเดิม 5) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล และ 6) กีฬาภูมิปัญญาไทย นอกเหนือจากมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ประเทศไทยยังมีมรดกทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบของโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และงานศิลปกรรมต่าง ๆ ที่บรรพบุรุษได้สรรค์สร้างไว้สืบทอดมาเป็นมรดกวัฒนธรรมให้แก่คนรุ่นหลัง ซึ่งมรดกวัฒนธรรมหลายอย่างของไทยนั้นยังได้ถูกขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกและตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติจากยูเนสโก นับเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีมูลค่ามหาศาล ทุนทางวัฒนธรรมทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นต้นน้ำของห่วงโซ่มูลค่า (Value Chain) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเราสามารถนำทุนวัฒนธรรม เช่น เรื่องราว (Story) และเนื้อหา (Content) ของวัฒนธรรม มาสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ของตน หรือใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างความแตกต่างหรือจุดขายให้กับสินค้า เกิดเป็นสินค้า วัฒนธรรมและทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นแก่สินค้าและบริการ (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2562)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์เป็นแนวคิด การขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม เมื่อผสมผสานกับความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) หรืออุตสาหกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นวัตถุดิบสำคัญ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” เป็นแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจที่มีประวัติยาวนาน ซึ่งได้ถูกนำมาใช้เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์หลักในการพัฒนาประเทศของหลายประเทศชั้นนำของโลก เพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งออกวัฒนธรรมของประเทศไปสู่สากล โดยใช้วัฒนธรรมผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2562)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม โดยนำเอาวัฒนธรรมประจำชาติซึ่งเป็นสิ่งที่มีมูลค่ามหาศาลทางเศรษฐกิจ เป็นต้นทุนที่สามารถสร้างรายได้ให้สังคมอยู่ดีกินดี มีความมั่นคง วัฒนธรรมจึงเป็นกลไกที่สามารถนำรายได้เข้าสู่ประเทศ และ

กระจายรายได้สู่ชุมชน ประเทศไทยมีนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน เป็นอุตสาหกรรม การบริการที่ทำรายได้มหาศาลให้กับประเทศการใช้ทุนวัฒนธรรมยกระดับการท่องเที่ยว ชุมชน เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) โดยนำเอาทรัพยากรในชุมชนทั้งทางธรรมชาติ มรดกภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ความเป็นมา ของชุมชน งานหัตถกรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของชุมชน มาเป็นจุดเริ่มต้นในการ จัดรูปแบบการท่องเที่ยว ภายใต้กรอบแนวคิดการจัดการอย่างยั่งยืน สามารถสร้างรายได้ ให้กับท้องถิ่นโดยตรงประเทศไทยมีทรัพยากรมากมาย ไม่ว่าจะเป็นแหล่งท่องเที่ยวทาง ธรรมชาติและแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่รอคอยการพัฒนาขึ้นเป็นสินทรัพย์สร้างสรรค์ (Creative Assets) และต่อยอดเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์” (Creative Industry) อันหมายถึง กลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่ได้นำเอาวัฒนธรรมมาเป็นจุดขายเพื่อดึงดูดความสนใจของ นักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศที่สนใจจะเรียนรู้วัฒนธรรม มรดกทางประวัติศาสตร์ เยี่ยมชมงานสถาปัตยกรรมและสัมผัสวิถีชีวิตความเป็นอยู่รวมถึงซื้อสินค้าที่ระลึกที่เป็นงาน หัตถกรรมอันเป็นงานฝีมือที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนในประเทศนั้นล้วนเป็นช่องทาง การสร้างรายได้ให้กับชุมชนการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากแหล่งมรดกศิลปวัฒนธรรม นอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้ชุมชนสามารถพัฒนาสร้างสรรค์และต่อยอดทุนทาง วัฒนธรรมเพื่อเพิ่มรายได้แล้วยังเป็นการอนุรักษ์และฟื้นฟูอัตลักษณ์และวิถีชีวิตวัฒนธรรม ดั้งเดิม ให้เข้มแข็งและดำรงอยู่อย่างยั่งยืนสืบไป การแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ เพิ่มสูงขึ้น การระดมทุนทั้งหมดของประเทศ ได้แก่ ทุนทรัพยากร (ทรัพยากรธรรมชาติ และคน) ทุนทางปัญญาและทุนวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญ การผลักดันผลิตภัณฑ์และแหล่ง ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเข้าสู่ตลาดผู้บริโภคต้องใช้ 3 ทุนนี้เช่นเดียวกัน ดังนั้น การค้นหา คุณค่าของชุมชน นำเสนอจุดขายที่แตกต่างสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน ส่งเสริมชุมชนให้ม ีความพร้อมเป็นแหล่งท่องเที่ยว และมีผลิตภัณฑ์ของชุมชน พัฒนาคำว่าความรู้ความสามารถ สร้างมาตรฐาน สร้างเครือข่ายและการเข้าถึงตลาดนักท่องเที่ยวจะเพิ่มประสิทธิภาพและ การบริหารจัดการอย่างยั่งยืน เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ดำรงรักษาวีถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น คำนี้จึงมีความรับผิดชอบต่อสังคม อนุรักษ์ทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ ควบคู่ไปกับ การส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนสำหรับนักท่องเที่ยว

แผนพัฒนาจังหวัดลำปาง (พ.ศ. 2561-2565) มีวิสัยทัศน์ “ลำปางเมืองน่าอยู่ นครแห่งความสุข” โดยมีเป้าหมายระยะแรกของการพัฒนาที่เน้นการพัฒนาภายใต้ แนวคิด “ชุมชนวิถีพอเพียง เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์” และระยะที่ 2 พัฒนาไปสู่ “เมือง วัฒนธรรมที่มีความทันสมัยพัฒนาบนฐานของทุนทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น

เพื่อศักยภาพและขีดความสามารถสู่การแข่งขันในตลาดโลก Local to Global” โดยมีพันธกิจในการส่งเสริมให้มีการผลิตและจำหน่ายสินค้าเกษตรและเกษตรแปรรูปคุณภาพสากล สร้างมูลค่าเพิ่ม สอดคล้องกับความต้องการของตลาดทั้งภายในและต่างประเทศ โดยมียุทธศาสตร์ ที่มุ่งการพัฒนาสินค้าและการบริการใจอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวครบวงจร บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่มีความโดดเด่นและมีคุณภาพสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนการพัฒนาสินค้าและการบริการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวครบวงจร บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ที่มีความโดดเด่นและมีคุณภาพสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน เป็นแหล่งผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์การเกษตร เกษตรปลอดภัย เกษตรอินทรีย์ และเกษตรแปรรูป ที่มีคุณภาพมาตรฐานโดดเด่นของภาคเหนือและของประเทศเป็นแหล่งผลิตสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จากทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นศูนย์กลางโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน และเสน่ห์แห่งวิถีการดำรงชีวิตในแบบดั้งเดิม (วิถีอัตลักษณ์ล้านนา) ควบคู่กับการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่มีมาช้านาน ซึ่งเป็นจุดเด่นและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เชิงวัฒนธรรม และเชิงนิเวศในรูปแบบต่าง ๆ โดยนำเสนอ ผ่านกิจกรรม เทศกาล และประเพณีท้องถิ่น รวมถึงการบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านอัตลักษณ์ที่สำคัญแห่งเมืองลำปาง คือ รถม้าลำปางเป็นต้น โดยจังหวัดลำปางเป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ (ยาวนาน) มีประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น (หลากหลาย) และอัตลักษณ์เมือง (โดดเด่น) อันเป็นเสน่ห์ที่ส่งผลให้จังหวัดลำปางมีอัตลักษณ์โดดเด่นแตกต่างจากจังหวัดอื่น ๆ ทั้งนี้ไม่รวมถึงอัตลักษณ์จังหวัดที่ถูกกำหนดขึ้นด้วยปัจจัย ศักยภาพทางพื้นที่ที่มีอยู่ เช่น เซรามิก ด้วยลำปางเป็นพื้นที่ที่มีแร่ดินขาวจำนวนมากซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญ ในการทำเซรามิก หรือรถม้าลำปาง ด้วยเป็นผลจากความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจการค้าและการเดินทาง ในอดีต ซึ่งจังหวัดลำปางเป็นเพียงจังหวัดเดียวที่ยังคงหลงเหลือรถม้าเป็นพาหนะในการเดินทาง อันเป็น อัตลักษณ์ที่สำคัญของจังหวัด (คณะกรรมการบริหารงานจังหวัดแบบบูรณาการจังหวัดลำปาง, 2564) ด้วยกระแสของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คณะผู้วิจัยจึงมองเห็นถึงโอกาสสร้างสินค้าและบริการใหม่ ๆ โดยเชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมภูมิปัญญาของคนในจังหวัดลำปาง ผนวกเข้ากับเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่เข้าสู่กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และสร้างแรงบันดาลใจจากรากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ ในจังหวัดลำปาง ให้กลายเป็นกระแสการพัฒนาเศรษฐกิจใหม่ที่ได้รับการสนใจอย่างกว้างขวาง

จากปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาศักยภาพธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดลำปาง และพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง โดยมีความคาดหวังว่าจะพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในย่านเมืองเก่านครลำปาง เพื่อก่อให้เกิดรูปแบบการดำเนินธุรกิจที่มีการพัฒนากระบวนการและศักยภาพในการให้บริการตามมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชน รวมไปถึงเป็นต้นแบบในการถ่ายทอดองค์ความรู้ดังกล่าวแก่ทั้งชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และผู้ประกอบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนในจังหวัดอื่น ๆ ที่มีความสนใจในการพัฒนาธุรกิจดังกล่าวให้มีศักยภาพในการให้บริการ และการดำเนินทางธุรกิจที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจรากฐานที่เกิดขึ้นในชุมชนอย่างยั่งยืนด้วยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง
2. เพื่อพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง
3. เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในย่านเมืองเก่านครลำปาง

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
คณะผู้วิจัยศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง และพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนและพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนโดยวิเคราะห์ภายใต้แนวคิดทุนทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวโดยชุมชน
2. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย
การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยมีผู้ให้ข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1.1 ผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนย่านเมืองเก่านครลำปาง จำนวน 15 คน

1.2 ผู้นำชุมชน และตัวแทนชาวบ้านย่านเมืองเก่านครลำปาง ได้แก่ ชุมชน นาก่วมเหนือ, ชุมชนนาก่วมใต้ และชุมชนพระธาตุ ชุมชนละ 2 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 6 คน

1.3 หน่วยงานของรัฐ ได้แก่ สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลำปาง, การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) และสำนักงานลำปาง จำนวน 3 คน

1.4 หน่วยงานเอกชน ผู้ประกอบการนำเที่ยวในจังหวัดลำปาง และสมาคม การท่องเที่ยวจังหวัดลำปาง จำนวน 3 คน

1.5 นักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 45 คน

3. ขอบเขตด้านพื้นที่

ชุมชนวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง ประกอบด้วย 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชน นาก่วมเหนือ, ชุมชนนาก่วมใต้ และชุมชนพระธาตุ อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

4. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาดำเนินงานระหว่างเดือนมีนาคม-ธันวาคม พ.ศ. 2566

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนวรรณกรรมจากหนังสือ ผลการวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทุนวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนในย่านเมืองเก่านครลำปาง สามารถอธิบายดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรมของประเทศมีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสร้างมูลค่า แก่เศรษฐกิจของประเทศ และเป็นมรดกทางปัญญา ศิลปวัฒนธรรมของชาติที่ผ่านการสั่งสมจากรุ่นสู่รุ่น ที่มีเอกลักษณ์และทรงคุณค่า (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2562) ยังกล่าวได้อีกว่าทุนทางวัฒนธรรมเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สั่งสมสืบทอดกันมาและยังคงอยู่เป็นสิ่งที่สังคมเห็นคุณค่าเป็นที่ต้องการเป็นทรัพยากรที่ล้ำค่าของประเทศ สะท้อนเอกลักษณ์ของความเป็นชาติเป็นรากฐานของความมั่นคงของสังคมที่สืบทอดยาวนานมาถึงปัจจุบันและสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมจะมีลักษณะไม่คงที่ สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีได้ และประเภทของทุนทางวัฒนธรรมสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ทุนที่เกิดขึ้นจากการสั่งสมจากปัจจัยต่าง ๆ (Embodied State) 2) ทุนที่ปรากฏอยู่ในรูปของวัตถุ (Objectified

State) และ 3) ทฤษฎีที่เกิดขึ้นจากการเชื่อมโยงคุณค่ากับสถาบัน (Institutionalized State) (Bourdieu, 1984)

จะเห็นได้ว่า ทฤษฎีวัฒนธรรมมีด้วยกันหลายรูปแบบหลายประเภท เช่น ทฤษฎีวัฒนธรรมที่อยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มคน ทฤษฎีวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปของวัตถุ มีรูปลักษณ์และทฤษฎีวัฒนธรรมที่มีความเป็นสถาบัน องค์กร หรือสถานที่ แต่อย่างไรก็ตามมีนักวิชาการได้อธิบายทฤษฎีวัฒนธรรมให้แคบลงเหลือเพียง 2 ประเภท ได้แก่ ทฤษฎีวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ และทฤษฎีวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้

2. แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐาน ทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่ ตลอดจนการใช้ความคิดใหม่ ที่ป้อนเข้าไปในกระบวนการอาจเป็นของใหม่หรือสิ่งที่คุ้นเคยกันทั่วไปก็ได้ ความสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางประสาทสัมผัสที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะมีอารมณ์อีกหลายอย่างตามมา ทำให้หือมเอมใจ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อธิบายได้แต่ให้คำจำกัดความไม่ได้ ความคิดสร้างสรรค์แบบเดิม ๆ ไม่ใช่พรสวรรค์อันเป็นทักษะความชำนาญประเภทหนึ่ง ซึ่งโดยทั่วไปสามารถเรียนรู้และทำซ้ำได้ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งเดียวกับนวัตกรรม (Innovation) ความสร้างสรรค์เป็นเรื่องภายใน (Internal) ส่วนบุคคล (Personal) และอัตวิสัย (Subjective) (แพรวภัทร ยอดแก้ว, 2565) และองค์ประกอบของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยังมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยการสร้างสรรคในด้านต่าง ๆ คือ 1) การสร้างสรรค์ทางสังคม 2) การสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ 3) การสร้างสรรค์ทางเทคโนโลยี และ 4) การสร้างสรรค์วัฒนธรรม

ดังนั้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์จะต้องเริ่มจากความคิดของบุคคลอันเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์สินค้า ผลิตภัณฑ์และบริการโดยบูรณาการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่ เพื่อขับเคลื่อนไปสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในระบบเศรษฐกิจปัจจุบัน

3. แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวโดยชุมชน

การท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรม กำหนดทิศทาง โดยชุมชนจัดการโดยชุมชนเพื่อชุมชน และมีบทบาทเป็นเจ้าของมีสิทธิในการจัดการดูแลเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้มาเยือน (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564) มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) ด้านทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรม ชุมชนมีฐานทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และมีการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน มีวัฒนธรรมประเพณีที่เป็น

เอกลักษณ์ 2) ด้านองค์กรชุมชน มีระบบสังคมที่เข้าใจกันมีปราชญ์หรือผู้มีความรู้และมีทักษะในเรื่องต่าง ๆ หลากหลาย รู้สึกเป็นเจ้าของและเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนา 3) ด้านการจัดการ มีกฎ กติกาในการจัดการท่องเที่ยวและสามารถเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเข้ากับการพัฒนาชุมชน โดยรวมได้มีการกระจายผลประโยชน์ที่เป็นธรรม 4) ด้านการเรียนรู้ลักษณะของกิจกรรมการท่องเที่ยวสามารถสร้างความรู้และความเข้าใจในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ต่างกัันมีการจัดการ ซึ่งหัวใจสำคัญของการท่องเที่ยวโดยชุมชน คือ การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Participation) โดยมีรูปแบบดังนี้ 1) การจำหน่ายสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน 2) กิจกรรมการแสดงทางวัฒนธรรม 3) กิจกรรมทางการท่องเที่ยวเชิงหมู่บ้าน เป็นต้น (ชูวิทย์ ศิริโชคเวชกุล, 2551)

4. แนวคิดการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมโดยชุมชน

การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมโดยชุมชนนั้น จัดเป็นกระบวนการหรือชุดของการกระทำใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีอยู่ตั้งแต่ในอดีตของชุมชน ซึ่งรวมเรียกว่า มรดก (Heritage) อาจเป็นแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ เมืองและชุมชนโบราณ แหล่งเตาผลิตเครื่องถ้วยชาม สมัยโบราณ วัดวาอาราม โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ รวมทั้งภูมิปัญญา ความรู้ ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีปฏิบัติ ศาสนพิธี พิธีกรรมตามความเชื่อ เป็นต้น ที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากร ทางโบราณคดีต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชน หรือที่ชุมชนมีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งมีความมุ่งหมายเพื่อการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาคุณค่าระดับสูง หรือการพัฒนาทางจิตใจที่เป็นเป้าหมายสูงสุดของการพัฒนาชุมชน (สายนต์ ไพโรชาญจิตร, 2550) ซึ่งการจัดการนั้น ประกอบด้วย 1) การศึกษาวิจัยหรือการสร้างองค์ความรู้ (Resource Research) 2) การประเมินคุณค่าและศักยภาพของทรัพยากรทางโบราณคดี (Resource Assessment and Evaluation) 3) การสงวนและการอนุรักษ์ (Preservation) 4) การดำเนินกิจกรรมทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรวัฒนธรรม (Resource Based Community Business) 5) การเผยแพร่องค์ความรู้ ข้อมูลประสบการณ์ให้แก่คนอื่น ๆ ทั้งในและนอกชุมชน 6) การบังคับใช้กฎเกณฑ์ ข้อปฏิบัติ ข้อบัญญัติ (Enforcement) 7) การฟื้นฟู ผลิตซ้ำ และสร้างใหม่ (resource rehabilitation / revitalization) และ 8) การสร้างเครือข่ายขยายความร่วมมือ (networking)

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (participatory action research, PAR)

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

นักท่องเที่ยวชาวไทย ผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนย่านเมืองเก่านครลำปาง ผู้นำชุมชน หน่วยงานของรัฐและเอกชน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ในประเด็นการวิเคราะห์ทุนวัฒนธรรมซึ่งสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนย่านเมืองเก่านครลำปาง ผู้นำชุมชน หน่วยงานของรัฐและเอกชน
2. แบบประเมินศักยภาพชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในด้านการดึงดูดใจ ด้านการท่องเที่ยวศักยภาพในการรองรับการท่องเที่ยว และด้านการบริหารจัดการ
3. แบบสอบถามความต้องการของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการจัดการบริการทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การรับรู้ข่าวสาร การพัฒนาศักยภาพชุมชนท่องเที่ยววัฒนธรรมบนพื้นฐานทุน ทางวัฒนธรรม ในย่านเมืองเก่านครลำปาง
4. แบบสอบถามพึงพอใจในการพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลและการดำเนินงานกิจกรรมการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม participatory action research, PAR และใช้เทคนิค AIC มาใช้ในการรวบรวมเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบไปด้วยกิจกรรม วัตถุประสงค์ วิธีการดำเนินกิจกรรม (วิธีการและเครื่องมือ) ผู้ร่วมกิจกรรม สถานที่และเวลา และผลที่เกิดจากกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ลงพื้นที่ศึกษาศักยภาพทุนวัฒนธรรมในการจัดการท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง

กิจกรรมที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน

กิจกรรมที่ 3 ติดต่อประสานงานกับพื้นที่ศึกษา

กิจกรรมที่ 4 สร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูล

กิจกรรมที่ 5 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลมีการรวบรวมข้อมูลใช้รูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (participatory action research, PAR) ตามขั้นตอนของเทคนิค AIC

ดังต่อไปนี้ ชั้น A (appreciation) การทำให้ทุกคนยอมรับและชื่นชม ชั้น I (influence) การระดมความคิดสร้างสรรค์ ชั้น C (control) นำวิธีการหรือทางเลือกที่ได้มาวางแผนปฏิบัติการ

กิจกรรมที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูล

กิจกรรมที่ 7 ทดลองใช้

กิจกรรมที่ 8 สรุปผลและนำเสนอรูปแบบ

กิจกรรมที่ 9 เขียนรายงานการวิจัยและเผยแพร่ผลงาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

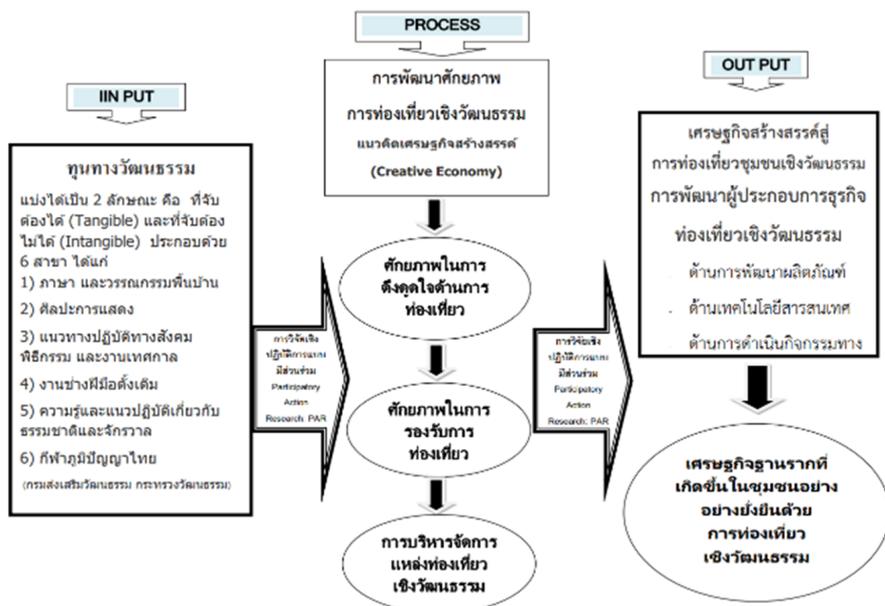
ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การบริหารจัดการการท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรม ตรวจสอบและนำไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อแสดงผล และมีการแสดงข้อมูล โดยนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางข้อมูล ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อแปลความหมายเป็นตัวเลขของผลลัพธ์ที่ได้เป็นค่าเฉลี่ย มาตรฐาน ค่าร้อยละ ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้นำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูล โดยผู้วิจัยนำข้อมูลมาถอดรหัส จัดหมวดหมู่ และวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติบรรยาย (descriptive statistic) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ในเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และบรรยายความคิดเห็น ความต้องการ และความพร้อม เพื่อสรุปผลโครงการวิจัยเรื่องการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาทุนวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การเชื่อมโยงการท่องเที่ยวชุมชน วัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง



ภาพ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



จากแนวคิดทฤษฎีและการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวโดยใช้ทุนวัฒนธรรม บูรณาการร่วมกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และแนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่กล่าวถึงข้างต้น จะทำให้ทราบถึงแนวทางในการศึกษาศักยภาพชุมชนท่องเที่ยววัฒนธรรม ตามมาตรฐานคุณภาพ แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural Attraction Standard) รวมไปถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรวม เพื่อนำไปสู่แนวการวางแผนพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยชุมชนมีส่วนร่วม

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศักยภาพชุมชนท่องเที่ยววัฒนธรรมบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง พบว่า ทุนทางวัฒนธรรม แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ที่จับต้องได้ (Tangible) และ ที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ประกอบด้วย 6 สาขา ได้แก่ 1) ภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน 2) ศิลปะการแสดง 3) แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล 4) งานช่างฝีมือดั้งเดิม 5) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล และ 6) กีฬาภูมิปัญญาไทย

ประเพณีต่าง ๆ ที่จะได้นำเสนอต่อไปในตารางซึ่งเป็นกิจกรรมสอดคล้องกับ ประเพณี 12 เดือน โดยมีวิธีการดำเนินการโดยคนในชุมชนมีส่วนร่วมตั้งแต่การหาวัตถุดิบ ช่วยกันจัดสถานที่ซึ่งมีการแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจนโดยใช้ความสัมพันธ์ระบบเครือข่าย ในชุมชนเป็นตัวขับเคลื่อนเพื่อให้กิจกรรมประเพณีจัดขึ้นได้อย่างราบรื่น

ตาราง 1

ทุนวัฒนธรรมชุมชนนาก่วมเหนือ-นาก่วมใต้

ภาษา และ วรรณกรรม พื้นบ้าน	ศิลปะการแสดง	แนวทางปฏิบัติทาง สังคม พิธีกรรม และ งานเทศกาล	งาน ช่างฝีมือ ดั้งเดิม	ความรู้และแนว ปฏิบัติเกี่ยวกับ ธรรมชาติและ จักรวาล	กีฬาภูมิ ปัญญาไทย
-	-แห่กลองยาว -ฟ้อนผี	-ดำหัวผู้สูงอายุ ซึ่งจัด กิจกรรมในเดือน เมษายนของทุกปี -ไหว้ผีปู่ย่า ซึ่งจัด กิจกรรมในเดือน มีนาคม-เมษายนของทุก ปี -สรงน้ำพระธาตุ ซึ่งจัด กิจกรรมในเดือน เมษายนของทุกปี -ตักบาตรปีใหม่ ซึ่งจัด กิจกรรมในเดือน มกราคมของทุกปี -เวียนเทียนวันมาฆบูชา ซึ่งจัดกิจกรรมในเดือน กุมภาพันธ์ของทุกปี -दानข้าวจีข้าวหลามซึ่ง จัดกิจกรรมในเดือน มกราคมของทุกปี -दानก๋วยสลากซึ่งจัด กิจกรรมในเดือน สิงหาคม-ตุลาคมของทุก ปี -दानกองทรายซึ่งจัด กิจกรรมในเดือน เมษายนของทุกปี -दानไม้ค้ำศรีซึ่งจัด กิจกรรมในเดือน เมษายนของทุกปี	-ตุ่ง -สะเปา -ไม้ค้ำศรี -รถม้า จำลอง -สานแข่ง	-	-

ตาราง 2

ทุนวัฒนธรรมชุมชนนาชุมชนพระธาตุ

ภาษา และ วรรณกรรม พื้นบ้าน	ศิลปะการแสดง	แนวทางปฏิบัติทาง สังคม พิธีกรรม และ งานเทศกาล	งาน ช่างฝีมือ ดั้งเดิม	ความรู้และแนว ปฏิบัติเกี่ยวกับ ธรรมชาติและและ จักรวาล	กีฬาภูมิ ปัญญาไทย
-	-	-ประเพณีสงฆ์พระ ธาตุเทพนิมิตร์ซึ่งจัด กิจกรรมในเดือน เมษายนของทุกปี -งานรถไถธัญพืชซึ่งจัด กิจกรรมในเดือนมีนาคม ของทุกปี	-สานแข่ง	-	-

ตาราง 3

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และลงพื้นที่สำรวจชุมชนนาแก้วเหนือ-นาแก้วใต้

ผลิตภัณฑ์ของ ชุมชน	ประเพณี วัฒนธรรม	เทศกาล/งาน ประจำปี	กลุ่มอาชีพ/ วิสาหกิจ	ศิลปหัตถกรรม	อาหารท้องถิ่น
-ไข่เค็ม -สมุนไพร -ใส่อั่วสุกทรา -แหนมป้าแดง/ เจ้าหมวย/วิไล -ธัญญาจำลอง -สานแข่ง -สะเปา	-แห่กลองยาว -คำหัวผู้สูงอายุ -ไหว้ผีปวย่า -สงฆ์พระธาตุ -ตักบาตรปีใหม่ -เวียนเทียนวัน มาฆบูชา -ตานข้าวจีข้าว หลาม -ตานกล้วยสลาก -ตานเปรตพลี -ตานกองทราย -ตานไม้ค้ำศรี	-ตานกอง ทรายซึ่งจัด กิจกรรมใน เดือนเมษายน ของทุกปี -ตานไม้ค้ำศรี ซึ่งจัดกิจกรรม ในเดือน เมษายนของ ทุกปี	-กลุ่มสตรีชุมชน นาแก้วเหนือ -กลุ่มจิตอาสา ต้ายาศรี กรวย ดอกใบตอง	-ตุ่ง -สะเปา -ไม้ค้ำศรี	-ลาบจิ้น -น้ำพริกฮ้อง -แกง -คั่วไฮ้

ตาราง 4

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และลงพื้นที่สำรวจชุมชนพระธาตุ

ผลิตภัณฑ์ ของชุมชน	ประเพณี วัฒนธรรม	เทศกาล/ งาน ประจำปี	กลุ่ม อาชีพ/ วิสาหกิจ	ศิลปหัตถกรรม	อาหาร ท้องถิ่น	แหล่งท่องเที่ยว
-เซรามิคโรง ถั่วย แสง อรุณ -แหนม คุณ ป้าลำภา -หมุยอ เจ้ น้อย -ขนมเป็ยยะ คุณป้อม -จักสานแข่ง -จำหน่าย กระบอกเพชร	-ประเพณี สงกรานต์ ธาตุเทพ นิมิตร -ตานเปรด พลี	-ประเพณี สงกรานต์ พระธาตุ เทพนิมิตร ซึ่งจัด กิจกรรม ในเดือน เมษายน ของทุกปี -งานรถไฟ รถม้าซึ่ง จัด กิจกรรม ในเดือน มีนาคม ของทุกปี -ตานเปรด พลีซึ่งจัด กิจกรรม ในเดือน สิงหาคม- ตุลาคม ของทุกปี	-	-สานแข่ง	-ขนมเป็ยยะ -แหนม -หมุยอ -ลาบ -ฮังเล -น้ำพริกหนุ่ม -แกงโฮ๊ะ	-พระธาตุป่าแดด -สะพานดำ -กาดแก้วจาว

จากการวิเคราะห์ศักยภาพความพร้อมของชุมชนนำไปสู่สภาพอนาคต “เมืองลำปาง เป็นบ้าน ที่มีความสุขของทุกคน A happy home for all” เน้นกระบวนการพัฒนาเมือง โดยใช้ทุนทางสังคมวัฒนธรรม เป็นฐานในการพัฒนาและใช้เทคโนโลยีในการเชื่อมโยง ในการพัฒนาในทุกมิติ รวมทั้งการให้ความสำคัญ กับการพัฒนาแบบยั่งยืน โดยมีเป้าหมาย ในการพัฒนาเพื่อไปสู่เมืองประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอัจฉริยะ (Smart historical and cultural city) และเมืองอัจฉริยะน่าอยู่อย่างยั่งยืน (Sustainable smart city) เพื่อไปสู่ เป้าหมายและวิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนใน 5 ประเด็น ประกอบด้วย

- 1) ยุทธศาสตร์พัฒนาระบบนิเวศของเมืองเพื่อไปสู่เมืองน่าอยู่ (Livable City)
- 2) ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยเพื่อไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้ และคนคุณภาพ (City of learning and quality people)
- 3) ยุทธศาสตร์ยกระดับขีดความสามารถด้านดิจิทัลและนวัตกรรมในการบริหารจัดการองค์กรดิจิทัลเพื่อไปสู่เมืองแห่งนวัตกรรมและดิจิทัล (Innovative and Digital City)
- 4) ยุทธศาสตร์พัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรมเพื่อไปสู่เมือง แห่งวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Cultural and Creative Economy City)
- 5) ยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพชีวิต เศรษฐกิจฐานรากและเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน เพื่อไปสู่เมืองแห่งความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน (A Stable Prosperous and Sustainable City)

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พัฒนาศักยภาพชุมชนท่องเที่ยววัฒนธรรมบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง พบว่า ผลการตรวจประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว เช่น คุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ความเป็นเอกลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ภูมิปัญญาและองค์ความรู้ ความต่อเนื่องของการสืบสานวัฒนธรรมประเพณี ความงดงามทางศิลปวัฒนธรรม ความสามารถในการสืบทอดภูมิปัญญาและองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง ความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณีที่สืบค้นได้ ความผูกพันต่อท้องถิ่น ความเข้มแข็งในการรักษาเอกลักษณ์ และศักยภาพ ทางกายภาพและการจัดกิจกรรม เช่น การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว ความปลอดภัยด้านการท่องเที่ยว ความหลากหลายของกิจกรรมการท่องเที่ยว คะแนนเต็ม 50 คะแนน และผลการให้คะแนนอยู่ที่ 29 คะแนน

ศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยว เช่น ศักยภาพในการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวก ขั้นพื้นฐาน ศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวจากปัจจัยภายนอก คะแนนเต็ม 10 คะแนน และผลการ ให้คะแนนอยู่ที่ 8 คะแนน

ศักยภาพการบริหารจัดการ เช่น การจัดการด้านการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยว การจัดการด้านการรักษาสภาพและฟื้นฟูแหล่งท่องเที่ยว การจัดการด้านการใช้ประโยชน์พื้นที่ การจัดการด้านการติดตามและ การประเมินการเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากการท่องเที่ยว การจัดการด้านการบริการและสาธารณูปโภค แกนนักท่องเที่ยว การจัดการด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว การจัดการด้านการให้ความรู้และการสร้างจิตสำนึก ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการการท่องเที่ยว ชุมชนมีรายได้จากการท่องเที่ยว คะแนนเต็ม 40 คะแนน และผลการให้คะแนนอยู่ที่ 30 คะแนน

องค์ประกอบ	คะแนนเต็ม	ผลการให้คะแนน
ศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว	50	29
ศักยภาพในการรองรับการท่องเที่ยว	10	8
ศักยภาพการบริหารจัดการ	40	30
รวมทั้งสิ้น	100	67

จากผลการประเมินดังกล่าวจึงสามารถวิเคราะห์ได้ว่า การพัฒนาศักยภาพชุมชนท่องเที่ยววัฒนธรรมบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง ผลจากการประชุมระดมความคิดเห็นพบว่า

1) พัฒนาสภาพแวดล้อมและปรับภูมิทัศน์ย่านเศรษฐกิจและท่องเที่ยวของเมืองเพื่อพัฒนาไปสู่ “นครลำปาง เมืองน่าเดิน”

2) พัฒนารูปแบบและกิจกรรมทางการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และอัตลักษณ์วิถีนำไปสู่ “นครลำปาง เมืองเทศกาลและวัฒนธรรม”

3) จัดการความรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่ “นครลำปาง เมืองที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม” ให้ความสำคัญต่อการจัดการความรู้ ควบคู่กับ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับแหล่งประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

4) พัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เปิดพื้นที่เศรษฐกิจใหม่ต่อยอดศักยภาพที่มีอยู่ และพัฒนาย่านเมืองต่าง ๆ ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้เปิดพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ พัฒนาย่านเมืองสร้างสรรค์ พัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ และผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อขับเคลื่อนลำปางให้เป็นเมืองแห่งการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ (Creative Tourism) และเรียนรู้

5) สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการบนฐานของทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น

6) ยกระดับผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญกับการสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางสังคมวัฒนธรรม และทรัพยากรธรรมชาติ รวมทั้งฐานอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพเดิมของจังหวัดและผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่

การบริหารจัดการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่านครลำปางวัฒนธรรม สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรมเพื่อไปสู่เมืองแห่งวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Cultural and Creative Economy City) พัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม มุ่งเน้นการพัฒนาสภาพแวดล้อมและปรับภูมิทัศน์ย่านเศรษฐกิจและท่องเที่ยว พัฒนารูปแบบและกิจกรรมทางการท่องเที่ยว จัดการความรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม พัฒนา

และยกระดับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการ บนฐานของทุนทางวัฒนธรรม รวมทั้งยกระดับผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ โดยมีเป้าประสงค์ จัดให้มีการบริการสาธารณะ ที่มีการออกแบบให้กับคนทุก ๆ กลุ่ม (อารยสถาปัตย์ Universal Design) จำนวนบริการสาธารณะที่มีการออกแบบให้กับคนทุก ๆ กลุ่ม เพิ่มขึ้น ปีละ 1 แห่ง จุดประสงค์กิจกรรมส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มีความหลากหลาย ดังนี้ 1) จำนวนกิจกรรมส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ 2) จำนวนกิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรม และ 3) จำนวนพื้นที่สร้างสรรค์ ยกระดับผลิตภัณฑ์ของชุมชน ตัวชี้วัด จำนวนผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์, เศรษฐกิจเติบโตขึ้น ร้อยละของรายได้ที่เพิ่มขึ้น ของผู้ประกอบการและนักท่องเที่ยว

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในย่านเมืองเก่า นครลำปาง พบว่า การพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทุนวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การเชื่อมโยงการท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง” ถึงความเป็นไปได้โดย แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จากการสนทนากลุ่ม ดังนี้

1) ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมควรนำเสนอประสบการณ์ที่ไม่เพียงแค่น่าสนใจและสนุกสนาน แต่สามารถเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและชุมชนท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อสร้างความประทับใจและความทรงจำที่ยั่งยืนให้แก่ผู้ท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชม นอกจากนี้ ผลจากการศึกษาถึงสิ่งที่ควรปรับปรุงหรือพัฒนาอาหารท้องถิ่นลำปาง นักท่องเที่ยวต่างให้ความเห็นว่าควรพัฒนาให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจและมีเอกลักษณ์และผู้ประกอบการร้านอาหารท้องถิ่นควรประกอบอาหารให้รสชาติของอาหารที่ได้มาตรฐานและสม่ำเสมอเอกลักษณ์ตามตำรับดั้งเดิมของร้าน

2) ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถช่วยเพิ่มประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและคุ้มค่าสำหรับผู้เข้าร่วมท่องเที่ยว และส่งเสริมธุรกิจท่องเที่ยวในย่านเมืองเก่า นครลำปางให้เจริญรุ่งเรืองมากยิ่งขึ้น

3) ด้านการดำเนินกิจกรรมทางการตลาด การพัฒนาการดำเนินกิจกรรมทางการตลาดที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย และสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและมีคุณค่าสำหรับผู้เข้าร่วมท่องเที่ยว จะช่วยเสริมสร้างความน่าสนใจและความเข้มแข็งในธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปางอย่างมีประสิทธิภาพ



อภิปรายผลการวิจัย

ทุนทางวัฒนธรรมเป็นมรดกอันทรงคุณค่าต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ที่ได้มีการสั่งสมสืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ที่จับต้องได้ (Tangible) และที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ประกอบด้วย 6 สาขา ได้แก่ 1) ภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน 2) ศิลปะการแสดง 3) แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล 4) งานช่างฝีมือดั้งเดิม 5) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล และ 6) กีฬาภูมิปัญญาไทย และทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปางยังพบอีกว่า วัฒนธรรมประเพณีของชุมชนมีความผูกพันทางด้านศิลปกรรมที่สูงกิจกรรมทางวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนอยู่เสมอ ร่วมกันสืบสานประเพณีโบราณที่เป็นวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับ จักรกวี ชื่อตรง (2559) ที่ได้กล่าวว่า ประชาชนทุกคนรู้สึกผูกพัน ห่วงแหน วัฒนธรรมในชุมชนและเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในชุมชน และเสาวภา ไพทยวัฒน์ (2555) ยังกล่าวอีกว่า ความสำคัญของวัฒนธรรมชุมชนมีศูนย์รวมจากกลุ่มคนที่สืบทอดความผูกพันของกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เป็นเวลายาวนาน และกิจกรรมทางสังคม ที่มีหลายรูปแบบเป็นกลไกของการสำนึกรักวัฒนธรรมประเพณี จากการวิเคราะห์ ศักยภาพความพร้อม ของชุมชนนำไปสู่ภาพอนาคต “เมืองลำปางเป็นบ้านที่มีความสุขของทุกคน A happy home for all” เน้นกระบวนการพัฒนาเมืองโดยใช้ทุนทางสังคมวัฒนธรรม เป็นฐานในการพัฒนา และใช้เทคโนโลยี ในการเชื่อมโยงในการพัฒนา ในทุกมิติ รวมทั้งการให้ความสำคัญกับการพัฒนาแบบยั่งยืน โดยมีเป้าหมาย ในการพัฒนา เพื่อไปสู่เมืองประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอัจฉริยะ (Smart historical and cultural city) และเมืองอัจฉริยะน่าอยู่อย่างยั่งยืน (Sustainable smart city) เพื่อไปสู่เป้าหมายแลวิสัยทัศน์ ที่กำหนดไว้ จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนใน 5 ประเด็น ประกอบด้วย 1) ยุทธศาสตร์พัฒนาระบบนิเวศ ของเมืองเพื่อไปสู่เมืองน่าอยู่ (Livable City) 2) ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพ คนทุกช่วงวัยเพื่อไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้ และคนคุณภาพ (City of learning and quality people) 3) ยุทธศาสตร์ยกระดับขีดความสามารถด้านดิจิทัลและนวัตกรรมในการบริหารจัดการองค์กร ดิจิทัล เพื่อไปสู่เมืองแห่งนวัตกรรมและดิจิทัล (Innovative and Digital City) 4) ยุทธศาสตร์พัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรมเพื่อไปสู่เมืองแห่งวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Cultural and Creative Economy City) และ 5) ยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพชีวิต เศรษฐกิจฐานรากและเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน เพื่อไปสู่เมืองแห่งความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน (A Stable Prosperous and Sustainable City)

ผลการตรวจประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย การบริหารจัดการ ศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว และศักยภาพในการรองรับการท่องเที่ยว และจากผลการประเมินดังกล่าวจึงสามารถวิเคราะห์ได้ว่าการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวชุมชน ย่านเมืองเก่านครลำปาง วัฒนธรรม ประกอบด้วย พัฒนาสภาพแวดล้อมและปรับภูมิทัศน์ย่านเศรษฐกิจและท่องเที่ยวของเมือง เพื่อพัฒนาไปสู่ “นครลำปาง เมืองน่าเดิน” พัฒนารูปแบบและกิจกรรมทางการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และอัตลักษณ์วิถีนำไปสู่ “นครลำปาง เมืองเทศกาลและวัฒนธรรม” จัดการความรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่ “นครลำปาง เมืองที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม” ให้ความสำคัญต่อการจัดการความรู้ควบคู่กับ การพัฒนา แหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับแหล่งประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม พัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เปิดพื้นที่เศรษฐกิจใหม่ต่อยอดศักยภาพที่มีอยู่ และพัฒนาย่านเมืองต่าง ๆ ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว เชิงประสบการณ์สร้างสรรค์และเรียนรู้เปิดพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ พัฒนาย่านเมืองสร้างสรรค์และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ และผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อขับเคลื่อนลำปางให้เป็นเมืองแห่งการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ (Creative Tourism) และเรียนรู้ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการบนฐานของทุนทางวัฒนธรรม และ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และยกระดับผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญกับการสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางสังคมวัฒนธรรม และทรัพยากรธรรมชาติ รวมทั้งฐานอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพเดิม ของจังหวัด และผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ สอดคล้องกับ นุทิศ เอี่ยมใส (2555) กล่าวว่า ทุนทางสังคมที่เสริมสร้างความเข้มแข็งเพื่อนำไปสู่การพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วย กิจกรรมและความร่วมมือ การอยู่ร่วมกันในสังคม อีกทั้งรวมถึงเครือข่ายของยกระดับการเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรม

สำหรับการบริหารจัดการการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่านครลำปางวัฒนธรรม สอดคล้องกับการ พัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อไปสู่เมืองแห่งวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Cultural and Creative Economy City) พัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์จากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม มุ่งเน้นการพัฒนาสภาพแวดล้อมและปรับภูมิทัศน์ย่านเศรษฐกิจและท่องเที่ยว พัฒนากิจกรรมทางการท่องเที่ยว จัดการความรู้และพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม พัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการบนฐานของทุนทางวัฒนธรรม รวมทั้งยกระดับผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ โดยมีจุดประสงค์คือ จัดให้มีการบริการสาธารณะ ที่มีการออกแบบให้กับคนทุก ๆ กลุ่ม (อารยสถาปัตย์

Universal Design) จำนวนบริการสาธารณะที่มี การออกแบบให้กับคนทุก ๆ กลุ่ม เพิ่มขึ้น ปีละ 1 แห่ง เป้าประสงค์ และ กนกพร ศิริโรจน์ และคณะ (2561) ยังกล่าวอีกว่า กิจกรรมส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มีความหลากหลาย ดังนี้ 1) จำนวนกิจกรรมส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ 2) จำนวนกิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรม และ 3) จำนวนพื้นที่สร้างสรรค์ ยกกระดับผลิตภัณฑ์ของชุมชน ตัวชี้วัด จำนวนผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์, เศรษฐกิจเติบโตขึ้น ร้อยละของรายได้ที่เพิ่มขึ้นของผู้ประกอบการและนักท่องเที่ยว

การพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทุนวัฒนธรรมด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การเชื่อมโยงการท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปาง” ถึงความเป็นไปได้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นอกจากนี้ผลจากการศึกษาถึงสิ่งที่ควรพัฒนาอาหารท้องถิ่นลำปาง นักท่องเที่ยวต่างให้ความเห็นว่าควรพัฒนาให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจและมีเอกลักษณ์ และผู้ประกอบการร้านอาหารท้องถิ่นควรประกอบอาหารให้รสชาติของอาหารที่ได้มาตรฐานและสม่ำเสมอ คงเอกลักษณ์ตามตำรับดั้งเดิมของร้าน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถช่วยเพิ่มประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและคุ้มค่าสำหรับผู้เข้าร่วมท่องเที่ยว และส่งเสริมธุรกิจท่องเที่ยวในเมืองเก่านครลำปางให้เจริญรุ่งเรืองมากยิ่งขึ้น และด้านการดำเนินกิจกรรมทางการตลาด การพัฒนาการดำเนินกิจกรรมทางการตลาดที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย และสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและมีคุณค่าสำหรับผู้เข้าร่วมท่องเที่ยว สอดคล้องกับ ปวีณา โทณแก้ว (2554) กล่าวว่า ชุมชนกำหนดรูปแบบธุรกิจเป็นกลุ่มวิสาหกิจและแนวทางการพัฒนาธุรกิจ การท่องเที่ยว คือ การกำหนดรูปการประกอบการในลักษณะวิสาหกิจเครือข่าย ซึ่งประกอบด้วย ภาครัฐ และชุมชนร่วมกันดำเนินการ เครือข่ายและชุมชนร่วมกันดำเนินการแบบที่ภาครัฐและเครือข่ายและชุมชนร่วมกันดำเนินการ และการกำหนดที่ตั้งตลาดถนนคนเดิน

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้ประกอบการสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อสร้างกลยุทธ์ในการส่งเสริมการตลาด เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวในรูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนย่านเมืองเก่านครลำปางวัฒนธรรม ในพื้นที่จังหวัดลำปาง
2. หน่วยงานภาครัฐ สามารถนำวิจัยครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ในแผนพัฒนาทางการท่องเที่ยวจังหวัดลำปาง เพื่อกระตุ้นและพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ชุมชนให้ได้มาตรฐานยิ่งขึ้น ตลอดจนส่งเสริมรูปแบบการบริหารจัดการท่องเที่ยวชุมชน ย่านเมืองเก่านครลำปางในพื้นที่จังหวัดลำปาง

3. หน่วยงานภาครัฐ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถจัดอบรมให้ความรู้ด้านการเตรียมความพร้อม พัฒนาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนให้ได้มาตรฐานให้ครบทุกมิติ เพื่อให้ชุมชนสามารถเข้าใจ ถึงหลักการจัดการรูปแบบการท่องเที่ยว การตลาด การประชาสัมพันธ์และการบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนในอนาคต

4. นักท่องเที่ยวได้รับความคุ้มค่าจากการตัดสินใจมาท่องเที่ยวในจังหวัดลำปางในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาศักยภาพและพัฒนาศักยภาพชุมชนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบนพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่านครลำปางเพิ่มเติม เพื่อหาความเหมือนและความแตกต่าง รวมทั้งควรมีการศึกษาเชื่อมโยงกับแนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อประชาสัมพันธ์แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับและแนวคิด เกี่ยวกับผลของการสื่อสาร เพื่อผลการวิจัยที่สมบูรณ์ ตลอดจนนำผลการวิจัยที่ได้มาพัฒนาเป็นรูปแบบการบริหารจัดการท่องเที่ยวชุมชนย่านเมืองเก่านครลำปางวัฒนธรรมในจังหวัดลำปางให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นกว่าเดิม

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการดำเนินงานและประสิทธิผลของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในรูปแบบการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนย่านเมืองเก่าเชิงวัฒนธรรมในแต่ละอำเภอ เพื่อนำมาปรับปรุงให้รูปแบบการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนจังหวัดลำปาง เป็นไปในทางที่ถูกต้องและได้ผลดียิ่งขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- กนกพร ศิริโรจน์, อุบลวรรณ หงส์วิทยากร, และ ละเอียด ศิลาน้อย. (2561). แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ของชุมชนเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. *Journal of Education Studies*, 47(3), 1-24. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pyu/article/view/244163>
- กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา. (2564). *โครงการท่องเที่ยวเพื่อชีวิตและธรรมชาติ แผนปฏิบัติการท่องเที่ยวเชิงนิเวศแห่งชาติ*. สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. <https://secretary.mots.go.th/download/PDF/Action%20Plan%20for%20Tourism%20Development.pdf>
- คณะกรรมการบริหารงานจังหวัดแบบบูรณาการจังหวัดลำปาง. (2564). *แผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี. (พ.ศ.2561 – 2565) ฉบับทบทวน ปี2564*. สำนักงานจังหวัดลำปาง. https://www2.lampang.go.th/lp_document/development-plan-2561-2565-64/
- จักรกวี ชื่อดรง. (2559). การศึกษาวิถีชีวิตชุมชนกับการอนุรักษ์แม่น้ำท่าจีน: กรณีศึกษาชุมชนในตำบลยานาว อำเภอสามชูก จังหวัดสุพรรณบุรี. ใน นภัทร วจนเทพินทร์ (บ.ก.), *วิจัยเพื่อสร้างสรรค์ชุมชนและสังคม Research for Creating Community and Society*. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ครั้งที่ 1 (The 1th RUSNC) (น. 678-685). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- ชูวิทย์ ศิริโชคเวชกุล. (2551). *เที่ยวให้รู้ เปิดประตูสมอง* (พิมพ์ครั้งที่ 1). เอ็กซพลอเรอร์ ชานเนล.
- นุทิศ เอี่ยมใส. (2555). *ทุนทางศิลปวัฒนธรรมประเพณีกับการพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชนในจังหวัดเพชรบูรณ์*. [รายงานการวิจัย]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- ปาวีณา ไทรแก้ว. (2554). *ธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเผ่าลือขอจังหวัดเพชรบูรณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์*. [รายงานการวิจัย]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- แพรภัทร ยอดแก้ว. (2565). แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้งในจังหวัดนครปฐม. ใน วิรัตน์ ปิ่นแก้ว (บ.ก.), *วิจัยสร้าง Innovation and Technology เพื่อรองรับสังคมไทยสู่ Digital World*. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (น. 2873-2885). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

- วรภูริ มูลสิน และ กอปรกมล ศรีภิรมย์. (2561). พิธีบายศรีสู่ขวัญบ้านโคกเมือง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบุรีรัมย์ การผลิตข้าพูนทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว. *สารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์*, 19(1), 61-78. <https://search.tci-thailand.org/article.html?b3BlbkFydGJlbGUmaWQ9NTUzNjY0>
- สายันต์ ไพรชาญจิตร. (2550). *การจัดการทรัพยากรทางโบราณคดีในงานพัฒนาชุมชน. โครงการหนังสือโบราณคดีชุมชน. หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.* https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:89
- เสาวภา ไพทยวัฒน์. (2555). *การดำรงอยู่ของวัฒนธรรมชุมชนในสังคมเอง กรณีศึกษาชุมชนซอยโศดาและชุมชนวัดประหารระบือธรรม 1-4 เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร. [รายงานการวิจัย]. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.*
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2562). *ความหมายของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และหมวดหมู่ของ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม. มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ.* <https://personnel.m-culture.go.th/th/search-page?search=ความหมายของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม%20และหมวดหมู่ของ%20มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม>
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2562). *วัฒนธรรมสร้างสรรค์. บริษัท รุ่งศิลป์ การพิมพ์ จำกัด.*
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste.* Translated by Richard Nice. Routledge.





Podcast Listening Behavior and English Learning Among First-Year Students: A Case Study at Silpakorn University

Kataya Mahachanawong Suvarnaphaet¹ and Phisit Suvarnaphaet²
Faculty of Animal Sciences and Agricultural Technology, Silpakorn University,
Phetchaburi IT Campus^{1,2}
E-mail: suvarnaphaet_k@su.ac.th¹, suvarnaphaet_p@su.ac.th²

Received: May 3, 2024

Revised: August 22, 2024

Accepted: September 5, 2024

Abstract

This research investigates podcast consumption behavior and preferences among first-year students enrolled in the SU202: English for International Communication course at Silpakorn University, Phetchaburi Information Technology Campus. Utilizing a survey research design, data were collected from a purposive sample of 38 students via online questionnaires. The findings reveal that students primarily engage with podcasts for educational purposes, preferring concise episodes aligned with the course curriculum. Despite the COVID-19 pandemic's impact on learning modalities, podcasts have emerged as a popular, flexible and accessible alternative. Analysis of podcast format elements indicates that students value the charisma and delivery of podcast hosts and the ease of accessing archived episodes. These findings provide insights for educators and podcast producers aiming to enhance learning experiences through podcasts, particularly in remote and hybrid learning environments.

Keywords: media exposure, podcast, podcast program elements

Introduction

Podcasts are a form of multimedia, available as audio or video, distributed over the internet through various platforms, and can be accessed via portable devices and computers. The term “podcast” is a combination of two components: POD, which stands for “Personal On-Demand,” and “Broadcasting,” which refers to the distribution of signals. Hence, a podcast refers to the amalgamation of various media, which can be audio and visual content, without limitation to file formats or types (Supsinwivat & Setthajit, 2020).

Podcasts are often defined as ‘audio or video files that can be downloaded and stored on portable devices, allowing users to listen or watch during their leisure time’ (Pensute, 2018). It is suitable for the lifestyle of modern individuals who prefer designing their own lives and spending leisure time seeking news and various knowledge. The popularity of podcasts among the younger generation has increased the number of podcast channels and episodes. There are approximately 666,000 podcast channels worldwide, with around 28 million episodes. In Thailand, approximately 60 podcast channels with over 200 episodes are available. Podcast content varies widely, including news analysis, English language development, book recommendations, marketing knowledge, and business insights. It can be observed that podcast consumption has gained significant popularity nowadays (Supsinwivat & Setthajit, 2020).

Increasing knowledge, acquiring new skills, and developing existing skills are essential to having the knowledge and abilities to compete in the job market and work efficiently. There are various learning platforms, and podcasts are one of them. Podcasts are internet radio programs with diverse content (Thongbai, 2019). Listeners can listen to podcasts through applications on communication devices and download them for listening or viewing at their convenience. Podcasts are an alternative learning method for those with time constraints in today’s competitive era. Self-development and knowledge enhancement through podcast listening enable enjoyable



learning in a short period, making it a popular learning channel (Pensute, 2018).

The use of podcasts in language learning, particularly in English, has garnered significant attention in recent years. Research has shown that podcasts can enhance language learners' listening skills, vocabulary acquisition, and overall language proficiency. According to a study by O'Bryan and Hegelheimer (2007), integrating podcasts into language learning environments has fostered greater engagement and motivation among students, as they provide authentic listening experiences that align with real-world language use. Additionally, podcasts offer learners the flexibility to control the pace of their learning, allowing for repeated listening and review, which is essential for language acquisition (Famarzi, Elekaei, & Koosha, 2015).

The COVID-19 pandemic has led to the emergence of a "New Normal" lifestyle for consumers and businesses, particularly in online commerce and marketing. However, as of 2024, the COVID-19 crisis is no longer present. During COVID-19, it was not suitable to travel to bookstores or libraries to seek knowledge due to the risk of exposure and being in close contact with many people. In such circumstances, podcasts became another option for learning, especially for students and working individuals with time constraints who sought self-improvement and preferred to learn within a short period (Tilokavichai & Kongrattanaprasert, 2021). The COVID-19 crisis may have presented an opportunity for self-development as a learner.

Furthermore, as the education landscape evolves due to technological advancements, podcasts have become increasingly recognized as a valuable tool for enhancing traditional classroom experiences. They provide flexible and accessible learning opportunities that cater to various learning styles, making them an effective supplement to conventional teaching methods.

Therefore, the researchers are interested in studying the acceptance of podcasts among first-year students at Silpakorn University, Phetchaburi Information Technology Campus, enrolled in the SU202: English for International Communication course, which is part of the second semester

of the academic year 2023. The objective is to enhance their learning experiences and gather feedback on the elements of podcast programs. The findings from this study will provide valuable insights for improving media acceptance and optimizing podcast-based learning strategies, enabling instructors to better align educational content with student preferences and learning behaviors. Such insights will be beneficial for organizing teaching and learning activities. Instructors will better understand students' preferences, enabling them to select or recommend podcasts that align with their learning behaviors and preferences.

Research Objectives

1. To investigate the podcast consumption behavior of first-year Silpakorn University students at Silpakorn University, Phetchaburi Information Technology Campus.

2. To examine the opinions regarding the elements of podcast programs that influence the reception of podcasts among first-year students to improve learning English for the International Communication course.

Research Scope

This study employed a questionnaire to investigate podcast consumption behavior and opinions regarding podcast elements among first-year students at Silpakorn University. Specifically, it focused on students enrolled in the SU202: English for International Communication course at Silpakorn University, Phetchaburi Information Technology Campus, during the second semester of the academic year 2023.

The questionnaire covered aspects such as the frequency of podcast consumption, preferred podcast genres, preferred podcast formats, and perceived effectiveness of podcasts in enhancing learning experiences. Through this research, we aimed to gather comprehensive insights into students' attitudes and preferences towards podcasts in the context of language learning.



The findings of this study are expected to provide valuable information for improving teaching methods and enhancing student engagement in language courses at Silpakorn University.

Research Method

1. Study Design: Survey Research

The study adopts a survey research design to investigate podcast consumption behavior and perceptions among first-year students enrolled in the SU202: English for International Communication course at Silpakorn University, Phetchaburi IT Campus.

2. Population and Sample:

2.1 Population: The population for this study includes all first-year students enrolled in the SU202: English for International Communication course at Silpakorn University, Phetchaburi IT Campus. The total population consists of 31 classrooms with approximately 1,091 students.

2.2 Sample Group: A purposive sample of 38 students was selected from one classroom within this population. The selected sample represents students from various academic majors, comprising six different programs: Fisheries Science, Tourism Management, Accountancy, Exhibition and Event Management, International Logistics Management, and Information and Communication Technology. This particular classroom was chosen to reflect the diversity of academic backgrounds within the course, allowing for an in-depth analysis of podcast consumption behavior across different fields of study. While the sample does not represent the entire population, it provides valuable insights into the specific group dynamics and their impact on podcast usage for language learning.

3. Research Tools:

3.1 Instrument Format: Questionnaires comprising two parts:

Part 1: Surveys the podcast consumption behavior of first-year students to enhance learning in the SU202: English for International Communication course.

Part 2: Examines perceptions regarding the elements of podcast programs influencing the consumption of podcasts among first-year students in the SU202: English for International Communication course.

3.2 Tool Development:

The researchers developed an online questionnaire using Google Form. Once completed, the questionnaire was distributed to students via the class Line Group.

3.3 Tool Validation:

Validity:

The researchers subjected the questionnaire to expert review to assess content validity, construct validity, wording appropriateness, and question clarity to ensure that the questionnaire would yield relevant responses for this research.

Reliability:

The researchers conducted a pretest of the questionnaire with 30 individuals possessing characteristics similar to those of the sample group to test the reliability of the tool. Internal consistency was measured using Cronbach's Alpha coefficient.

The reliability testing results revealed a Cronbach's Alpha coefficient of 0.907 for measuring the frequency of podcast consumption across different program types and 0.880 for measuring perceptions regarding podcast program elements influencing podcast consumption behavior. These coefficients indicate the high reliability of the research tool.

4. Data Collection Procedure

Data was collected from 38 first-year students enrolled in the English for International Communication (SU202-162) course at Silpakorn University's Phetchaburi Information Technology Campus during the second semester of the 2023 academic year. Data was collected using a Google Form questionnaire.

Procedure

The data collection process involved three main steps:

Step 1: Learning from podcasts

Students were instructed to learn from three learning activities involving podcasts from both international and Thai channels:

1) Learn English With Podcast Conversion Episode 1-7: This playlist is from the Speak English Smartly YouTube channel (<https://www.youtube.com/@Speakenglishsmartly/playlists>), an international YouTube channel.

2) Learn English with PODCASTS: Students were required to choose at least seven episodes from this playlist on the Learn English With TV Series YouTube channel (<https://www.youtube.com/c/learnenglishwithtvseries>), another international YouTube channel.

3) PODCASTS from KND Studio: Students were required to choose at least seven episodes from this playlist on the KND Studio YouTube channel (<https://www.youtube.com/c/kndstudio>). KND Studio is a Thai content production studio that produces bilingual podcasts, videos, and on-ground activities. It is also an open space for people who want to use English under the concept of “Good language, good life.”

The podcast learning activities were meticulously crafted to correspond with the curriculum objectives outlined in SU202-162, which prioritize enhancing English language skills, expanding English proficiency, utilising English across various contexts, and applying English as a means of communication within diverse international and multicultural settings. In addition to the assigned podcasts, students were encouraged to explore and listen to supplementary podcasts that catered to their individual interests. These learning activities were integrated into the curriculum from weeks 8 to 15, allowing ample time for students to engage with the materials and derive maximum benefit from the experience.

Step 2: Submitting reports

After watching the podcasts, students were required to submit reports by the deadline. These reports were designed to assess students' understanding of the podcast content and their ability to apply the learned skills in a practical context.

Step 3: Administering the questionnaire

Data was collected from the questionnaire after students had completed the learning activities in Week 15. The questionnaire was distributed through the class Line group. The questionnaire consisted of both open-ended and closed-ended questions to assess students' perceptions of the effectiveness of podcasts in enhancing their English listening skills and overall English proficiency.

Data Collection Tool

A Google Form questionnaire was used to collect data from the participants. The questionnaire consisted of both open-ended and closed-ended questions to assess students' perceptions of the effectiveness of podcasts in enhancing their English listening skills and overall English proficiency.

5. Data Analysis

The data analysis process for podcast consumption behavior was conducted according to specific objectives and the tools used for data collection. The analysis was structured as follows:

For the aspect of podcast consumption behavior within the context of the SU202: English for International Communication course, the analysis was conducted according to the following objectives:

- 5.1 Frequency of Podcast Consumption
- 5.2 Locations of Podcast Consumption
- 5.3 Primary Objectives of Podcast Consumption
- 5.4 Types of Podcasts Preferred for Consumption



Analysis of Feedback on Podcast Format

The assessment of feedback regarding the podcast format was tailored to align with the objectives of the SU202: English for International Communication course. Segment 2 of the analysis aimed to gather insights from first-year students enrolled in the course, focusing on their perceptions of the podcast format's impact on learning. The data analysis encompassed various dimensions:

6. Analysis of Format Aspects Based on the Conceptual Framework by Supsinwivat and Setthajit (2020) Influencing Podcast Consumption:

Sender Attributes:

- 1) Evaluation of the credibility of podcast producers.
- 2) Assessment of the credibility of podcast hosts or their expertise in the subject matter.
- 3) Examination of storytelling techniques employed by podcast hosts.
- 4) Evaluation of the tone, delivery, and emotional resonance of podcast hosts.
- 5) Review of the appropriateness and accuracy of language usage by podcast hosts.

Format and Content Evaluation:

- 1) Assessment of the structure and coherence of podcast content.
- 2) Relevance of podcast content to the learning objectives of the SU202 course.
- 3) Clarity and comprehensibility of podcast content.
- 4) Consistency in conveying information across podcast episodes.
- 5) Practical applicability of podcast content in real-world contexts.
- 6) Timeliness and alignment of podcast content with current societal issues.
- 7) Enjoyability factor inherent in podcast content.

Communication Channels Assessment:

- 1) Convenience of accessing podcast platforms for listening.
- 2) Audio quality and clarity of podcast episodes.
- 3) Accessibility and user-friendliness of podcast archives for revisiting previous episodes.
- 4) Availability of avenues for listener engagement or feedback.
- 5) Diversity and effectiveness of promotional strategies or podcast hosts.

Utilized Statistical Methods in the Study:

Descriptive statistical techniques, including frequency distribution, percentage calculation, and mean calculation, were utilized to provide initial insights into population characteristics, frequency patterns of podcast consumption across different categories, and feedback related to podcast format elements that influence podcast engagement within the context of the SU202 course.

Theoretical Concepts and Research Frameworks

1) Social Cognitive Theory: This theory emphasizes the influence of social factors on individual behavior. In the context of podcast consumption behavior, Social Cognitive Theory suggests that students' podcast preferences and behaviors may be influenced by observing and learning from others within their social environment, such as peers, instructors, and media personalities (Lori, 2011).

2) Technology Acceptance Model (TAM): TAM proposes that users' perceptions of the usefulness and ease of use of a technology influence their acceptance and adoption of it. Within the framework of this study, TAM can help understand how students perceive podcasts as a tool for language learning and communication and how these perceptions impact their willingness to engage with podcasts (Grover, 2015).



3) Media Richness Theory: This theory posits that different communication media vary in their ability to convey information effectively. Applied to podcast consumption behavior, Media Richness Theory can help analyze how the audio format of podcasts influences students' perceptions of their usefulness and suitability for language learning compared to other media forms (Saeed, Yang & Sinnappan, 2010).

4) Experiential Learning Theory: Experiential Learning Theory suggests that learning is enhanced through concrete experiences, reflection, conceptualization, and active experimentation. In the context of this study, Experiential Learning Theory can help understand how students' engagement with podcasts provides them with opportunities for experiential learning and language acquisition (Ferrer et al., 2020).

This section outlines the theoretical concepts and research frameworks underpinning our analysis of podcast consumption behavior among university students. These theoretical perspectives provide a lens through which we interpret the data collected and understand the factors influencing students' engagement with podcasts.

1. Social Cognitive Theory: Social Cognitive Theory highlights the role of social factors in shaping individual behavior. Within the context of podcast consumption, this theory suggests that students' preferences and behaviors may be influenced by observations and interactions within their social environment, including peers, instructors, and media personalities. By considering Social Cognitive Theory, we can explore how social dynamics impact students' podcast consumption habits and preferences.

2. Technology Acceptance Model (TAM): The Technology Acceptance Model (TAM) focuses on users' perceptions of the usefulness and ease of use of a technology, which influence their acceptance and adoption of it. Within our study, TAM helps us understand how students perceive podcasts as a tool for language learning and communication and how these perceptions shape their willingness to engage with podcasts. By applying TAM, we can analyze the factors contributing to students' acceptance or resistance towards incorporating podcasts into their learning practices.

3. Media Richness Theory: Media Richness Theory posits that different communication media vary in their ability to convey information effectively. When applied to podcast consumption behavior, this theory allows us to examine how the audio format of podcasts influences students' perceptions of their usefulness and suitability for language learning compared to other media forms. By considering Media Richness Theory, we can assess the unique affordances of podcasts as a medium for delivering educational content and its impact on student engagement and learning outcomes.

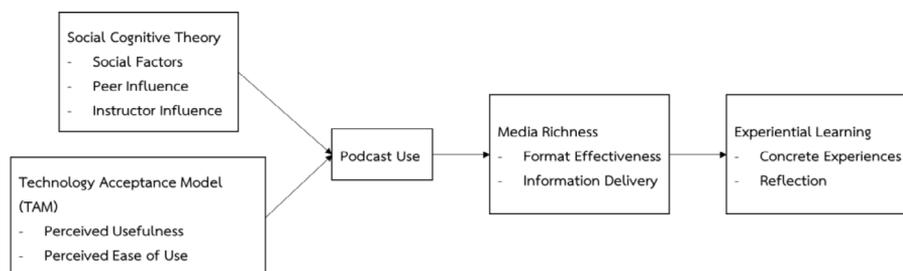
4. Experiential Learning Theory: Experiential Learning Theory emphasizes the role of concrete experiences, reflection, conceptualization, and active experimentation in the learning process. Within our study, this theory helps us understand how students' engagement with podcasts provides them with experiential learning and language acquisition opportunities. By applying Experiential Learning Theory, we can explore how podcast consumption aligns with active learning principles and facilitates students' acquisition of language skills through real-world exposure and application. By integrating these theoretical frameworks into our analysis, we aim to provide a comprehensive understanding of the factors influencing students' podcast consumption behavior and its implications for language learning and communication.

To visualize the integration of these theoretical perspectives and their application to this study, we have developed a research framework that illustrates how Social Cognitive Theory, Technology Acceptance Model (TAM), Media Richness Theory, and Experiential Learning Theory influence students' podcast consumption behavior. This framework demonstrates the connections between the theories and highlights the key factors that shape students' engagement with podcasts for language learning.

Figure 1 presents the research framework, visually representing the relationships among the theoretical concepts, the variables under investigation, and their contributions to understanding the research problem.

Figure 1

Research Framework



These theoretical concepts will guide the research investigating podcast consumption behavior and preferences among first-year students at Silpakorn University, Phetchaburi Information Technology Campus, who are enrolled in the SU202: English for International Communication course during the second semester of the academic year 2023. The framework will involve administering a questionnaire to gather data on students’ podcast consumption habits, preferences, and perceptions of podcast elements influencing their learning experiences. Analysis of the collected data will provide insights into the factors shaping students’ acceptance and use of podcasts for language learning, informing recommendations for enhancing teaching methods and student engagement in language courses.

Results

1. Demographic Overview: The study comprised 38 first-year students from the SU202: English for International Communication course at Silpakorn University, Phetchaburi IT Campus. Among these students, 15 (39.57%) were male, and 23 (60.63%) were female.

2. Podcast Consumption Habits:

2.1 Frequency: Students typically engaged with podcasts at a low frequency, averaging 1-2 days per week.

2.2 Popular Channels: The most favored podcast channel among students was KND, followed by the Learn English With TV Series podcast.

2.3 Duration: Students tended to listen to podcasts for approximately 30 minutes per session.

2.4 Location: Podcast consumption primarily occurred from the comfort of students' homes, indicating a preference for convenience.

2.5 Motivation: The primary motivation for podcast engagement was its relevance to the curriculum of the SU202 course in English for International Communication.

3. Perceptions of Podcast Format Elements:

3.1 Overall View: Students held an overall positive view towards podcast format elements influencing consumption, with a mean score of 3.97.

3.2 Communication Channels: Communication channels received significant appreciation, with a mean score of 4.03.

3.3 Format and Content Agreement: Students expressed agreement (3.82) regarding the consistency and alignment of podcast content with their expectations.

3.4 Sender Attributes: Students highly valued the charisma, vocal tone, and emotional delivery of podcast hosts, indicating a mean agreement score of 4.05.

Conclusion, Discussion and Suggestions

Conclusion:

The study investigated the podcast consumption habits of 38 first-year students enrolled in the SU202: English for International Communication course at Silpakorn University, Phetchaburi IT Campus. Analysis of the data revealed that students engaged with podcasts at a low frequency, typically listening for 1-2 days per week. The most popular podcast channels among the students were KND Studio and Learn English With TV Series. Podcasts were predominantly consumed for around 30 minutes per session, mostly from the comfort of their homes, indicating the significance of convenience in consumption behavior. The primary motivation for engaging with podcasts was their alignment with the curriculum of the SU202 course, demonstrating the potential for integrating podcasts into educational settings.

Discussion:

The findings of this study contribute to the growing body of research on the effectiveness of podcasts as supplementary learning tools in an educational setting. They underscore the significance of podcasts in meeting students' educational needs and preferences, particularly in the realm of English language learning. The positive perceptions of various podcast format elements, such as communication channels and sender attributes, highlight the crucial role of engaging content and effective delivery methods in attracting and retaining listeners.

Moreover, the alignment of our findings with previous research, such as "The Development of English Listening Comprehension Supplementary Material Using Podcast for the First Year English Major Students at Songkhla Rajabhat University," further strengthens the validity and relevance of our study (Sinraksa, Soreb, & Sukpan, 2022). In this related research, the authors aimed to develop English listening comprehension supplementary material using podcasts for first-year English major students and assess students' satisfaction with the material. Their findings indicated excellent results regarding both the quality of the podcast and students' satisfaction levels, mirroring our own study's positive outcomes.

Additionally, our findings resonate with the research conducted by Thongfook and Pattmanon (2016), which explored demographic factors influencing online media consumption behavior among middle-income individuals in Bangkok. Their study focused on the K-Expert service and revealed that the average duration of online media consumption per session fell within the range of 31 to 45 minutes, indicating a substantial engagement with online media content.

Furthermore, the favorable opinions of our sample group regarding podcast format components, as evidenced by their high ratings, corroborate the findings of Supsinwiwat and Setthajit (2020). Their study investigated the reception of Generation Y listeners toward podcast communication components and found a significantly positive view among participants,

particularly regarding format elements. This consistency across studies underscores the robustness of our findings and the broader implications for understanding podcast consumption behavior among university students. However, it is important to acknowledge the limitations of this study. The relatively small sample size of 38 participants may limit the generalizability of the findings to a broader population. Additionally, the reliance on self-reported data introduces the possibility of bias, as students may have provided responses that reflect their perceptions rather than actual behavior. Future research could benefit from larger sample sizes and the inclusion of objective measures, such as tracking actual podcast usage data, to validate these findings further.

Overall, this discussion highlights the importance of podcasts as effective educational tools supported by empirical evidence and aligned with existing research. The positive perceptions and engagement with podcast format components observed in our study emphasize the potential of podcasts to enhance educational experiences and facilitate language learning among university students.

Suggestions:

1. Utilizing Research Findings:

Podcast producers should adhere to the finding that podcast episodes should not exceed 30 minutes to align with listeners' preferences.

Organizations involved in podcast production should focus on enhancing the charisma, vocal tone, and emotional delivery of podcast hosts to attract and retain listeners effectively.

Future Research Recommendations:

2. Future Research Recommendations:

Future research endeavors should explore deeper variables, such as the characteristics of podcast hosts in storytelling, to gain a better understanding of their impact on listeners' podcast consumption behavior.

Studying podcast content suitable for educational purposes, especially in the current “new normal” era, can provide valuable insights

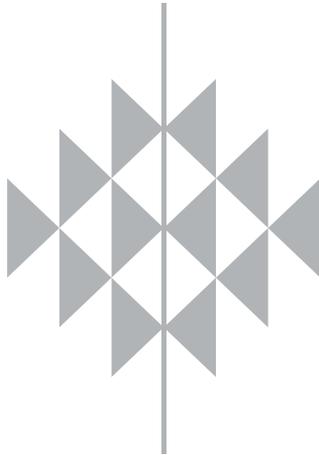


References

- Faramarzi, S., Elekaei, A., & Koosha, M. (2015). New insights into distance language learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 2(8), 191-207. https://www.researchgate.net/publication/311708293_New_Insights_into_Distance_Language_Learning
- Ferrer, I., Lorenzetti, L., & Shaw, J. (2020). Podcasting for social justice: Exploring the potential of experiential and transformative teaching and learning through social work podcasts. *Social Work Education*, 39(7), 849-865. <https://doi.org/10.1080/02615479.2019.1680619>
- Grover, S. (2015, October). Predicting the adoption of video podcast in online health education: using a modified version of the technology acceptance model (health education technology adoption model HEDTAM). In *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 1100-1104). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Lori, A. (2011). Podcasting, Cognitive Theory, and Really Simple Syndication: What is the potential impact when used together?. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 20(3), 219-234. https://www.researchgate.net/publication/266211176_Podcasting_Cognitive_Theory_and_Really_Simple_Syndication_What_is_the_Potential_Impact_When_Used_Together
- O'Brien, A., & Hegelheimer, V. (2007). Integrating CALL into the classroom: The role of podcasting in an ESL listening strategies course. *ReCALL*, 19(2), 162-180. <https://eric.ed.gov/?id=EJ812172>
- Pensute, C. (2018). Podcast, the New Media: Comparative Case Studies between USA and Thailand. *NBTC Journal*, 2(2), 271-290. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NBTC_Journal/article/view/145580
- Saeed, N., Yang, Y., & Sinnappan, S. (2010, June). Effect of media richness on user acceptance of blogs and podcasts. In *Proceedings of the fifteenth annual conference on Innovation and technology in computer science education* (pp. 137-141).

- Sinraksa, D., Soreb, S., & Sukpan, P. (2022). The Development of English Listening Comprehension Supplementary Material Using Podcast for the First Year English Major Students at Songkhla Rajabhat University. *Journal of Education and Innovative Learning*, 2(2), 97-108. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jeil/article/view/255801/173906>
- Supsinwivat, R., & Setthajit, R. (2020). Gen-Y media exposure which affects the elements of the podcast programs. *The Journal of Social Communication Innovation*, 8(2), 125-135. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/246560>
- Tilokavichai, V., & Kongrattanaprasert, J. (2021). The Use of Podcasts to Promote Skills Development with Employees in Logistics Industry During the Covid-19 Situation. *Journal of Accountancy and Management*, 13(2), 26-41. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/mbs/article/view/248690>
- Thongbai, N. (2019). Podcast: The New Choice of Audio Content. In *The 14th National and International Sripatum University Conference (SPUCON2019): Research and Innovations for Thailand 4.0* (pp. 885-889).
- Thongfook, K., & Pattmanon, P. (2016). Factors Effecting Online Media Consumption and The Awareness of Retail Banking Advisory Service of Salary Man In Bangkok: Case Study K-Expert. *Journal of Rangsit Graduate Studies in Business and Social Sciences*, 2(1), 68-77. <https://doi.org/10.14456/jrgbsrangsit.2016.18>





การประเมินเนื้อหาหนังสือที่ใช้สอนภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรม ในประเทศไทย

สุรีย์พร ชินเศรษฐกิจ
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
E-mail: sureeporn.c@ku.th

วันที่รับบทความ: 12 กรกฎาคม 2567

วันที่ไขบทความ: 10 กันยายน 2567

วันที่ตอบรับบทความ: 16 กันยายน 2567

บทคัดย่อ

บทความนี้ประเมินเนื้อหาหนังสือที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะในการใช้ภาษาและหัวข้อที่อยู่ในเนื้อหาในหนังสือการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรม 2) ศึกษาวัตถุประสงค์ของหนังสือที่ระบุโดยผู้แต่ง กลุ่มตัวอย่างของหนังสือที่ใช้ประเมินประกอบด้วยหนังสือการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรม 7 เล่ม และ 2 ชุด รวมเป็นหนังสือจำนวน 14 เล่ม งานวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพแบบบรรยาย โดยใช้กรอบการวิจัยของ McDonough & Shaw (2003) ซึ่งทำการประเมินภายนอกและประเมินภายในหนังสือแต่ละเล่ม ผลของการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการประเมินหนังสือภายนอกซึ่งประกอบด้วย การประเมินหนังสือแต่ละเล่มโดยภาพรวมและการของการประเมินภายในที่ลงลึกในรายละเอียดของหนังสือ โดยครอบคลุมถึงหัวข้อของเนื้อหาในหนังสือ ทักษะการใช้ภาษา และประเภทของแบบฝึกหัด โดยการประเมินนี้ได้นำไปสู่การระบุจุดแข็งและข้อจำกัดของหนังสือแต่ละเล่ม และการปรับใช้ของเนื้อหา แบบฝึกหัด ชิ้นงานซึ่งจะเพิ่มพูนทักษะในการสื่อสาร และรูปแบบหนังสือ เพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนในอนาคต ยิ่งไปกว่านั้นผลจากการศึกษาครั้งนี้ สามารถเป็นการแนะนำวิธีการประเมินหนังสือสำหรับการสอนภาษาเฉพาะด้าน และเป็นประโยชน์สำหรับผู้สอนและผู้ออกแบบหนังสือภาษาอังกฤษเฉพาะด้านที่จะนำไปพัฒนาหนังสือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรมต่อไป

คำสำคัญ: การประเมินหนังสือ การสอนภาษาอังกฤษเฉพาะด้านในการโรงแรม หนังสือที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรม การศึกษาในด้านธุรกิจการบริการ

The Content Evaluation of English for Hotel Textbooks in Thailand

Sureporn Chinsethagij
Faculty of Humanities, Kasetsart University
E-mail: sureporn.c@ku.th

Received: July 12, 2024

Revised: September 10, 2024

Accepted: September 16, 2024

Abstract

The study evaluated the content in textbooks teaching English for the hotel industry. The purposes of this study were 1) to investigate the specific language skills and topics that are covered in English for hotel textbooks in Thailand and 2) to investigate the objectives stated in each textbook by the author. The sample consisted of seven books and two series of books, which was a total of 14 books. The research was qualitative descriptive research, and the research instrument is based on the McDonough & Shaw framework (2003) that uses an external and internal evaluation of the textbook. The findings revealed the external evaluation, which consists of an overview of each book in general and an in-depth internal evaluation covering content, skills, and exercise types. The evaluation led to identifying the strengths and limitations of the textbook and discussions about an adaptation of the content, types of exercises, and tasks for increasing communication, as well as the layout and materials. Furthermore, the research implication provides an essential guideline for evaluating textbooks in ESP, and it can be helpful for teachers and material designers to implement it to develop an effective and better textbook for teaching English for hotels.

Keywords: textbook evaluation, ESP for hotel industry, English for Hotel textbooks, Hospitality Education

Introduction

English for a specific purpose, or ESP, encompasses the concept that specific English is utilized for various purposes and needs. Therefore, it is tailored to learners with particular needs and demands, implementing multiple types of materials, for example, textbooks, worksheets, and authentic materials (Krell et al., 2020). According to Hutchinson & Waters (1987) and Chang (2009), English skills development is important because it contributes to workers' ability to achieve their professional duties. Knowledge of English has become one of the requirements for applicants, and those with English proficiency have a higher chance of getting hired by employers.

Teachers use textbooks to provide content, language input, and activities, and they also function as evaluators, designers, and developers of ESP materials (Hutchinson & Waters, 1987). However, ESP teachers face difficulty finding the appropriate books that suit the course according to the content and topic, and they find that tailored books for specific subjects are too time-consuming and have a high cost of publishing (Tevdovska, 2018; Woodrow, 2018).

There are available textbooks for teaching English for hotels and English for the hospitality industry, which are commercial textbooks from international publishers brought into Thailand. On the other hand, a limited number of books are published and produced for Thai learners in Thailand. The textbooks can be categorized into two groups. First, the textbooks are designed for undergraduate students in universities, particularly those enrolled in courses related to English for the hotel industry. These textbooks are also published and sold in bookstores. Second is the commercial textbooks about English for hotels in Thailand. Students and individuals seeking to enhance their skills, particularly those working in the hotel industry, with a focus on improving their English proficiency, can buy these commercial textbooks from bookstores.

Several studies evaluate ESP textbooks. However, there is limited research on evaluating ESP textbooks for teaching English to hotels in



Asian countries, specifically Thailand. Purwanti (2009) evaluates the ESP coursebooks for English for the hotel industry in Indonesia. Settachaibodee (2012) evaluates the English for hotel and catering industry textbook, and that textbook is a commercial textbook produced by an international publisher in 2010. The challenges lie in locating textbook evaluations of English for hotels produced specifically for Thai learners. Little research has been done to evaluate English for hotel textbooks in Asia and Thailand. Therefore, evaluating English for Hotel textbooks is insufficient and underexplored in Thailand. As a result, the research aims to bridge this gap, and this study can benefit teachers and material developers in preparing for future ESP textbooks.

Literature Review

Role of Textbooks and Material Selection

The vital role of textbooks and material selection has been explored by many scholars since 1980. Textbooks are used as a primary tool for teaching, and they provide the fundamental language input and a model that learners practice in terms of content, the structure of the lesson, and language skills. The textbook is the focus of the teaching and is the material that assists the learners in achieving their goals. It provides the core material for the learning process within the course period, provides language content that students encounter, and assists the teachers in planning and delivering their lessons. Furthermore, textbooks play a significant role in being the main material that assists the structure and syllabus of a class and affects the interactions between the students and the teachers in the classroom (Sheldon, 1988; Nunan, 1991; Richards, 2001; Tomlinson, 2011).

The benefits of textbooks can be divided into four aspects. First, they represent spoken and written materials, encourage interaction, supply vocabulary and grammar, and become a resource for classroom activities (Demir & Ertas, 2014). Second, textbooks are noted as a valuable source of both language and cultural input, and they provide materials that are

designed to fit the local context to connect classroom learning with real-world applications. They are the major source of language and provide authentic materials (Garinger, 2002; Lopriore, 2017; Nguyen et al., 2020). Third, the use of textbooks in schools ensures that students are exposed to consistent content and can be evaluated on the same content (Abdelwahab, 2013). Fourth, textbooks enhance the self-learning process and impact the students' knowledge and attitudes (Noorine & Arsad, 2010; Boonsook & Ambele, 2020).

Different researchers suggest that the decision to select the textbooks is a crucial judgment that affects students' learning and skill development. Selecting appropriate textbooks can lead to accomplishment in language learning. High-quality content and textbooks can suggest activities that offer a diverse set of skills (Lotfi, 2005; Mcgrath, 2006; Zahedpisheh et al., 2017). On the other hand, utilizing materials that lack authenticity can pose a drawback because the students cannot implement the language they have learned in real world situations (Richard, 2001).

Therefore, the quality of the textbook is one of the factors determining the success or failure of a course. Based on the studies from Sifakis (2004), exposure to various discourses could help language learners be better equipped with effective means of communication, and textbooks can accommodate teachers with time-saving lesson preparation.

Textbook Evaluation

According to Dudley-Evans and John (1998), an evaluation of the material is a key stage in ESP. Ellis (1997) and Baleghizadeh & Rahimi (2011) agree that the evaluation process can be one of the methods facilitating the accomplishment of the objectives in an ELT program and that the process of evaluation could lead to professional progress in a learner's career. The textbook evaluation is essential for several reasons. First, it demonstrates the content, exercise types, and activities used in the textbooks (Rea, 1992; Chambers, 1997; Rudby, 2003). The teacher can use this evaluation to assess whether it fits the objectives and the course. Second, both Richards &

Renandya (2002) and Cunningsworth (1995) point out that an evaluation can reveal the strengths and weaknesses of textbooks. As a result, the evaluation can help the teacher determine whether the textbook is appropriate for the specific learning topic and the teaching context (Nation & Macalister, 2010). Third, Azizifar et al. (2010), Tomlinson et al. (2001), and Sheldon (1998) highlight that teachers, material developers, and administrators need to evaluate the textbooks so that it can assist them in distinguishing the differences in available textbooks and then make a decision based on the effectiveness of the available materials. Afterwards, the teachers and administrators can use the information from an evaluation to select a suitable textbook for their course.

The material evaluation can be categorized into the following types: First, macro and micro evaluation involves an overall assessment of the whole material, and the latter evaluates the details of a particular task (Ellis, 1997). Second, Cunningsworth (1995) and Tomlinson (2003) suggest using the “pre-use, in-use, and post-use evaluation.” It predicts the potential effectiveness of materials, and an in-use evaluation is carried out during the use of the materials to observe classroom details and activities. Then, the post-use evaluation examines the impact of the textbooks on the users. The framework by McDonough and Shaw (2003) belongs to the third type of evaluation.

According to McDonough and Shaw (2003), textbook evaluation consists of external and internal evaluations. The external evaluation provides an overview of the book’s structure, which the author and publisher outline, while the internal evaluation assesses the extent to which the material is covered. Various instruments for textbook evaluation are explored, including checklists and a framework. New checklists are introduced due to the shifts in theoretical perspectives (Ansaray & Babaii, 2002). Therefore, an evaluation framework is advantageous because it incorporates clear and concise criteria.

Several studies utilize the McDonough & Shaw framework (2003) by implementing external and internal evaluation to evaluate textbooks (Ali,

2014; Campo & Miranda, 2016; Mariam et al., 2022; Camacho, 2024). The findings in an evaluation of the Iranian ESP textbooks published by Payam Nour University exhibit that the textbooks have drawbacks because of a lack of reviewing materials and updating. In addition, they contain ineffective and traditional exercises (Davari et al., 2013). The findings of an evaluation of High school 10-12th grade English textbooks identify that the textbooks are suitable for a local purpose, reflecting Afghan cultural values and religious beliefs. In contrast, the drawback lies in the neglect of listening skills (Rahmany & Khan, 2022). An evaluation of English textbooks for Bangladesh higher secondary education shows a mismatch between the ELT curriculum's overall goal and the textbook's design, which reveals a need for revising and redesigning the textbook to meet the learners' communicative needs (Ali, 2014). Mariam et al. (2022) reflect in an evaluation of 8 class textbooks of English in Pakistan that there is a need to improve the language skills, the content of the exercises, the activities of grammatical functions and the creative writing part. Campo & Miranda (2016) evaluate the textbooks used in the training of English teachers, and the results show that the textbooks focus on the communicative function and offer different kinds of activities as well as having an attractive design. However, writing exercises should be added. The findings from an evaluation of a Colombian coursebook suggest that the content aligns with the learning context; however, it needs more communicative activities (Camacho, 2024). In summary, several researchers have implemented the McDonough & Shaw framework (2003) with its internal and external evaluation of textbooks.

English for Hotel Textbook Evaluation

Research studies have evaluated ESP textbooks or coursebooks relating to English for the hotel industry, tourism, and English for tourism, and English for hospitality service. Settachaibodee (2012) evaluated the ESP textbook written by Stott & Pohl (2017) using the content analysis method and found whether the book could be a good assistant for teachers with



less experience in the hospitality industry and if the teachers could adapt some texts to relate with the local context and specific cultures. Purwanti (2019) evaluates an ESP coursebook that is used for teaching vocational high school students. The results show that the coursebook was appropriate for the hotel industry students. Still, it should be adjusted to match the course objectives and assist students in learning the language they will learn in their future workplace. Sarem, Hamidi, & Mahmoudi (2013) evaluate an ESP coursebook for teaching English for International Tourism, and the findings indicate that the coursebook evaluation brings significant understanding to teachers, enabling them to independently assess their practices in choosing a textbook.

Consequently, it is significant for teachers to acknowledge the necessity of materials being evaluated because it has an impact on how teachers present materials to learners, how they select the types of learning tasks, and how they design their courses (Rea,1992). Due to inadequate research on the evaluation of English for hotel textbooks in Thailand, this study seeks to address the gap and offer insightful evaluation for teachers and material developers in assessing future ESP and teaching English for hotel textbooks.

Research Question

What specific language skills and topics are covered in the existing English for Hotel textbooks in Thailand?

Research Objective

1. To investigate language skills and topics of the existing English for Hotel textbooks in Thailand
2. To investigate the objectives stated by the author

Research Scope

This study is an evaluation of 14 books for teaching English for Hotel, which were published in Thailand from 1992 to 2019, and they were written for Thai learners who intend to enhance their English skills and knowledge in the hotel field and for people who aim to work in a hotel.

Research Method

This is a qualitative descriptive study that evaluated 14 English hotel textbooks that were published in Thailand during 1992-2019. The instrument used was the internal and external evaluation criteria by McDonough & Shaw (2003). Conducting an external evaluation provides a concise overview of the materials from a general standpoint and subsequently proceeds to an in-depth internal evaluation for a closer examination.

First, the external evaluation is evaluated for the intended learners, the context, the presentation & organization, the vocabulary lists/indexes, the visual materials, the layouts, the audio/video materials, and any tests. An external evaluation aims to evaluate how the materials are organized, as explicitly outlined by the author. The analysis delves into the content of the materials, their objectives, and the tasks they assign to learners. The assessment focuses on identifying the intended learners of the materials. The appropriateness of the materials for teaching general learners or specialized English for Specific Purposes (ESP) is considered by examining the content.

Second, the internal evaluation involves assessing the following: a) the presentation of skills, b) the grading and sequencing, c) the tests and exercises, and d) the transparency is enough to motivate both students and teachers. The internal evaluation investigates whether a balanced proportion of each language skill is presented in the materials. Some materials assert their suitability for self-study, and it is crucial to evaluate this claim. The grading and sequencing of materials pertain to the teaching order and the complexity of the content related to the various topics. Units can be taught interchangeably in certain materials, while others are explicitly designed for sequential instruction.



The descriptive information includes details of the textbook's title, author, publication year, imprint number, and general book description. The external evaluation is laid out in a table, while the internal assessment is provided within each subtopic, offering more detailed insights.

Research Framework

The evaluation of English for hotel textbooks in this study is based on the McDonough & Shaw framework (2003), which consists of two phases: 1) an external evaluation and 2) an internal evaluation. The interrelationship between the external and internal evaluation illustrates that the external evaluation analyzes what the material comprises and the aim described by the author. After that, the internal evaluation examines the material to investigate whether the previous factors mentioned in the external evaluation stage align with the organization of materials and the internal book. The details of the research design of the external and internal evaluation are stated in the research method section.

Definition of Specific Terms

English for hotel textbooks refers to 14 English for hotel textbooks that are selected for evaluation in this study.

Evaluation of the results, discussion, and implications refers to an evaluation using internal and external evaluations from McDonough & Shaw (2003).

English for hotel refers to English that is intended to be used for teaching and learning English and language skills for the learners' purpose of working in a hotel.

Data

To conduct the study, 14 books were selected according to the following criteria: (1) the content of the chosen textbooks is dedicated to being hotel-oriented, (2) the textbooks are used for teaching English for

Hotel, (3) the textbooks are not international commercial textbooks, (4) the textbooks' objectives have been identified and have intended users, and (5) the textbooks are intended to teach Thai learners in Thailand. These books were published between 1992-2019.

To conduct the study, the books were selected by searching English for Hotel books from UC-TAL, which is a database and resource of many libraries from Thailand universities that provides a catalog of books for universities.

The textbooks are categorized into two groups. The first category comprises English for Hotel textbooks designed for undergraduate students in universities where courses related to English for Hotel are offered. The second category includes commercial textbooks specific to English for hotels in Thailand. These materials target learners such as students, hotel staff, and individuals seeking to enhance their skills, mainly focusing on English improvement for hotel staff.

As a result, the 14 textbooks, which were developed and published in Thailand, are available to be borrowed from the Chulalongkorn University Library, Thammasat University, Kasetsart University Library Bangkheng Campus, Kasetsart Sriracha Library, and the Silpakorn University Phetchaburi IT Campus, which also includes available books gathered from the Kinokuniya bookstore and other university bookstores.

Results

The textbook evaluation has been categorized into two clusters: 1) individual books and 2) the series of books.

Individual Books

1) Title: **Communicative English for Hotel Personnel**

Author & Date of Publishing: Kanitta Utawanit, 2013

External Evaluation: This book was developed and published by Thammasat University. During the past ten years, it has been reprinted thirteen



times and was also valued at the level of good textbooks by the Thammasat Textbook Writing Program in 1984.

Looking at the claims made in the objectives of the book shows that the author targets two kinds of students: (1) students at the advanced level at Thammasat University who want to work in the hotel business and (2) hotel personnel who are working or being trained to work in the hotel industry. In the author's words, the unit has been divided into six parts using real-life situations and authentic dialogues according to conversations occurring in the hotel business.

Table 1

external evaluation of Communicative English for Hotel Personnel (13th edition)

Intended Audience	1. students at the advanced level at Thammasat University 2. hotel personnel
Context	ESP
Presenting & Organizing	14 units Each unit consists of 6 parts
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	Included
Visual Materials	7.06% (20 out of 283 pages)
Layout	Clear
Audio/Video Materials	Each unit includes 4-5 listening exercises, which include listening to the clip or watching the video and answering questions.
Tests	None

Internal Evaluation: The book contains four parts, they are: Part 1: 1) The reception 2) Taking reservations by phone, 3) At the reception desk, 4) The cashier; Part 2: 1) Giving and taking messages, 2) Services, 3) Giving someone directions; Part 3: 1) The restaurant, 2) Receiving the diner, 3) Taking an order, and Part 4: 1) The telephone, 2) The switchboard operator, 3) Room service, and 4) The housekeeper.

a) The presentation of skill(s): The book consists of six parts, which are preparing exercises, sample dialogues, language practice exercises, communicative activities, a glossary of vocabulary and expressions, and a review. It mostly shows the dialogues between hotel clerks and clients as

models, and the students listen and read to be familiar with the expressions. After doing the exercises, the next part contains role-play activities. The vocabulary list and specific terms are included.

b) The gradation of the materials: Reviewing the units shows specific grading. Part 2 is more difficult than Part 1, and each subsequent part is more difficult than the previous part regarding vocabulary and expressions.

c) The type of materials: The material is for learners who are students at the university whose interest lies in the career path in the hotel business, as the author claims.

d) Tests and exercises: The exercises support practicing listening and speaking skills the most. There are no tests or reviews in any unit of this book.

e) Transparent enough to motivate both students & teachers: The vocabulary could be extended and be more organized in more specific aspects, such as reservations, food and beverage, etc.

2) Title: English for Hotel Services-1

Author & Date of Publishing: Yaowaree Prasertpakdi, 2001

External Evaluation: This book is an ESP textbook developed and published by Dhurakijpundit University. The aim is to fulfill the students' needs in the ESP course, which is taught by the lecturers at Dhurakijpundit University. In the author's words, this book includes listening, speaking, reading, writing, grammar and vocabulary with a focus on English using authentic situations at the front desk.

Table 2

external evaluation of English for Hotel Services-1

Intended Users	students in Dhurakijpundit University
Context	ESP
Presenting & Organizing	4 units, 4 units: 12 chapters
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	Included at the end of each chapter
Visual Materials	0.34% (Only the cover of the book = 1 out of 260 pages)
Layout	Clear
Audio/Video Materials	3-4 listening activities per chapter
Tests	Review at the end of each unit

Internal Evaluation: The book contains 4 units based on the following topics: (1) The Reception Desk, (2) the Reservation Office, (3) the Information Desk, and (4) The Cashier. Each Unit comprises 2-4 chapters.

a) The presentation of skill(s): This textbook consists of pretests, objectives, content, vocabulary, activities, reading passages, activities, and a focus on the language section. It provides different types of activities to support listening and speaking skills. The language focus concentrates on the expressions and patterns of sentences used to respond to the clients. There are 2 reading passages in each chapter describing information or knowledge relating to the theme of the unit. In addition, the grammar focus consists of several exercises for using that particular grammar point with the phrase or sentences. The structure of each unit comprises a variety of exercises, including the vocabulary list at the end of the chapter. The vocabulary part provides examples of how to use each word in a sentence.

This coursebook is organized well with different kinds of exercises and activities to accommodate students in four skills. There are 8-12 objectives presented in each unit. Only Chapter 8 comprises eight goals; the rest contain 10-12 objectives.

b) The grading and sequencing: Reviewing the unit reveals that the reading passages in Chapter 4 and after Chapter 4 are generally longer and more complex than in the previous chapters.

c) The type of materials: This ESP book accommodates students with various kinds of activities, and the reading passages have been selected well to suit the related topic. The vocabulary list also provides examples of word usage in the sentences, which could help the students understand the meaning in the context of the examples more effectively.

d) Tests and exercises: Reviewing the exercises shows that different kinds of exercises are integrated to develop four skills for communication. There are reviews for chapters 1-6, and then after that, the reviews occur every two chapters until the end, which is inconsistent with the previous six units.

e) Transparent enough to motivate both students & teachers: This textbook provides diverse exercises and activities that accommodate students' needs and learning process. The visual materials should be incorporated in proportion to make the book more attractive and motivate the students and teachers.

3) Title: English for Hotel Personnel

Author & Date of Publishing: The committee of producing English for Hotel Personnel Coursebook, the Sukhothai Thammathirat Open University (Each unit was written by a different lecturer, 1992)

External Evaluation: This ESP book is taught at Sukhothai Thammathirat Open University. The university is known as an open university that supports distance education and offers a self-directed support learning system. The School of Communication Arts provides an English program for specific careers (hotels). According to the author's preface, it is intended to teach students working in the hotel business or students interested in working in this career path.

Table 3

external evaluation of English for Hotel Personnel

Intended Audience	Students in Sukhothai Thammathirat Open University Hotel Personnel
Context	ESP
Presenting & Organizing	7 Units, each of which contains 2-4 chapters.
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	Included
Visual Materials	11.36 % (60 out of 528 pages)
Layout	Clear
Audio/Video Materials	Each chapter is comprised of 2-4 listening activities.
Tests	Pre-evaluation and post-evaluation are included

Internal Evaluation: The book contains four units based on the following topics: 1) Introduction to hotels, 2) Reservations, 3) Checking-in, 4) Hotel facilities and entertainment, 5) Information and guest relations, 6) Telephoning, and 7) Security and emergencies.

a) The presentation of skill(s): The topics relate to an introduction to the hotel, reservations, checking-in, hotel facilities, information and guest relations, telephoning, and security and emergencies, which cover aspects that hotel personnel should obtain information about, and they provide great details in each unit that is helpful, for instance, specific terms, situations, or situations in the hotel. The directions, the language focus, and the grammar part are easy to follow as they provide a translation into Thai, and there is a passage at the beginning of each unit to explain the concept and information related to the topic.

b) The grading and sequencing: Reviewing the unit shows no specific and clear grading. The reading passages in Units 1, 2, and 7 are longer and more difficult than others. The content of Units 2, 5, and 6 is longer than in other units.

c) The type of materials: The coursebook at this university is designed for self-study students, and it includes explanations about certain topics in hotels. The extensive details of the language focus and hotel context could help the students understand how to use particular patterns, how the hotel personnel can reply to the clients, and the daily routines in each department. The writing part and the explanation of correspondence in this book are organized and structured well.

d) Tests and exercises: There are various kinds of exercises and pre-test and post-test evaluations for every unit.

e) Transparent enough to motivate both students & teachers: Reviewing this book reveals the variety of exercises and activities. Although the textbook is for self-study, teachers should also plan for assigning homework and give an assignment from time to time to monitor and check the students' comprehension during the semester and motivate them to continue studying outside the classroom.

4) Title: Professional Hotel English for Thailand

Author & Date of Publishing: Hugh Leong & Kidd Pongsadhat, 2008

External Evaluation: The author claims it is suitable to use as a textbook for teaching in the classroom and for Thai people because Thai translations are for each step.

Table 4

external evaluation of Professional Hotel English for Thailand

Intended Audience	Textbook in the Classroom, ESP classroom
Context	ESP
Presenting & Organizing	20 units
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	Included
Visual Materials	8.6% (21 out of 244 pages)
Layout	Clear
Audio/Video Materials	Included
Tests	Review at the End of the Unit

Internal Evaluation: The book consists of 20 units: 1) Taking a reservation, 2) Checking-in, 3) Showing the room, 4) Describing the bathroom, 5) Providing information, 6) Recommending a restaurant, 7) Giving directions, 8) Suggesting a tour, 9) Booking plane tickets, 10) Taking a complaint, 11) Talking about the spa, 12) Giving advice, 13) Changing money, 14) Calling a taxi, 15) Delivering room service, 16) Serving dinner, 17) Helping a sick guest, 18) Suggesting a night out, 19) Checking out and 20) Saying goodbye.

a) The presentation of skill(s): Each unit contains an introductory paragraph, vocabulary list, word in action (expressions and their usage including grammar), exercises, using what I've learned (pattern of sentences and applications), and a short review. The length is about 10-20 pages per unit. Thai translation is provided in some parts, such as vocabulary definitions, grammar usage, and the background of the listening.

b) The grading and sequencing: Reviewing the unit shows some levels of specific grading. Units 1, 2, 3, and 4 contain shorter introductory paragraphs, and there are fewer words in the vocabulary section than in units 5-18.

c) The type of materials: The textbook is for learners to study independently, and it explains certain topics in hotels and exercises for practicing basic conversations.

d) Tests and exercises: Multiple choice, matching, and comprehension exercises are included. However, they are short. The review is only a few sentences.

e) Transparent enough to motivate both students & teachers: The teachers and learners need a lot of supplementary materials in terms of content and exercises to facilitate the student's learning and enable them to develop communication skills, especially reading and writing skills that are not emphasized.

5) Title: English for Communication in Hotel Business

Author & Date of Publishing: Natwipa Wiriya, 2017

External Evaluation: The author aims to assist learners working in a hotel business. The author collects situations using real-life situations and facilitates ways for the learners to work more effectively.

Table 5

External Evaluation of English for Communication in the Hotel Business

Intended Audience	hotel staff, self-study for learners who are interested in working in the hotel business
Context	ESP
Presenting & Organizing	7 units
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	Included
Visual Materials	37.75% (92 out of 249 pages)
Layout	Clear
Audio/Video Materials	None
Tests	None

Internal Evaluation: The book is divided into 7 units with the following subjects: 1) hotel and staff, 2) room reservation, 3) hotel facilities and services, 4) housekeeping services, 5) restaurants, 6) emergencies, and 7) checking-out.

a) The presentation of skill(s): Each unit contains 5 sections, which are vocabulary, conversation, expression and language use, grammar, and a writing skills section. Vocabulary lists, expressions and language use, examples of conversation, and the grammar section provide an explanation in Thai. The additional grammar exercises and other exercises are in English only.

b) The grading and sequencing: Reviewing the unit shows specific grading. The conversations and the word lists of vocabulary in each subsequent part are longer than the previous unit.

c) The type of materials: This book is for self-studying, and the purpose is for people who would like to begin to work in the hotel or for the hotel staff to develop English skills. It is easy to follow, the descriptions related to certain topics are clarified, and the learners can study by themselves.

d) Tests and exercises: The number of exercises in each unit is quite limited. Only one exercise is provided after the expression and language section, one or two exercises for the grammar section, and one for the writing section. More types of activities should be included.

e) Transparent enough to motivate both students & teachers: The material is easy to follow and straightforward. However, reading skills are not the focus as the book does not provide a specific part to practice that. Writing skills are included, but the exercises are still limited.

6) Title: Check-In English

Author & Date of Publishing: Ajan Eak, 2019

External Evaluation: According to the author's preface, it is intended to teach and help people who are working in the hotel business.



Table 6*external evaluation of Check-In English*

Intended Audience	undergraduate students, learners who are interested in working in the hotel business and service industry
Context	ESP
Presenting & Organizing	8 units
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	Included
Visual Materials	48.56% (169 pages out of 348 pages use cartoon drawings)
Layout	Clear
Audio/Video Materials	Included
Tests	None

Internal Evaluation: The book consists of 8 topics, which are reception, concierge, restaurants, the bar, the kitchen, room service, the spa, and housekeeping.

a) The presentation of skill(s): Each unit begins with an introduction about the duties of each position or responsibilities of its department and is followed by the vocabulary. Then, the examples of the sentences are shown, and after that, some samples of conversations are provided. The introductory part is in Thai. A Thai translation and the pronunciation of Thai words accompany the vocabulary and examples of sentences and conversation.

b) The grading and sequencing: Reviewing the unit shows specific grading. Part 2 is more difficult than Part 1, and each subsequent part is more difficult than the previous part regarding vocabulary and expressions.

c) The type of materials: The textbook is a self-study book that targets employees in the hotel industry and students engaged in hospitality studies.

d) Tests and exercises: There are no tests or exercises in this book.

e) Transparent enough to motivate both students and teachers: The layout and illustrations and the compact size of the book can motivate the learners. However, it does not motivate the teachers in terms of the issues concerning vocabulary accuracy and grammatical mistakes. For example, mistakes in punctuation occur in several examples of the questions in every

unit. There are incorrect usage of articles with nouns, capital letters, and verb tenses. In addition, the misspelling of words, such as using “if” instead of “it,” using “sou chef” instead of “sous chef,” using “Chabli” instead of “Chablis,” and “Mohito” instead of “Mojito.” These examples could mislead learners to misuse the words. The font size of the words that the letter “é” is presented is not equal to the rest of the words, for instance, sautéed (page 131) and entrée (page 171).

7) Title: Hotel English: A Hands-On Course for Hotel Professionals

Author & Date of Publishing: LiveABC, 2018

External Evaluation: The author intends for the book to be used by individuals employed in the hotel industry, employers seeking to improve skills or training for their staff, and students pursuing studies in the field of hospitality. This includes readers interested in utilizing English for communication within the hotel sector. This book is from the series “A Hands-On Course for Professionals.” Other books include English for Tourism, English for Restaurant Business, and English for Nursing.

Table 7

external evaluation of A Hands-On Course for Hotel Professionals

Intended Audience	Hotel staff, students studying in the hotel business, learners who are interested in communicating in this field
Context	ESP
Presenting & Organizing	14 units
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	Vocabulary list is included in each unit.
Visual Materials	71.73% (132 out of 184 pages)
Layout	Clear
Audio/Video Materials	Included (CD-ROM/ MP3)
Tests	Listening exercises are provided at the end of each unit.

Internal Evaluation: The book comprises the following 14 units: 1) Phone Inquiries, 2) Drivers, Doormen, and Bellhops, 3) Reception, 4) Amenities, 5) Requests for Services, 6) Directions, 7) Tour Planning, 8) Handling Complaints, 9) Restaurant and Bar, 10) Business Center/ Event Planning, 11) Small Talk, 12) Paying the Bill, 13) Emergencies, and 14) Job interview.

a) The skill(s) presentation: The book begins with the objectives and brainstorming questions. Then, the picture dictionary part provides the photos, the definitions, and the pronunciation of the words, while the learners can listen to the MP3 along with this part. After that, there is a model of conversation and the language center part, which includes grammar, sentence patterns, and useful expressions. Each unit provides three sets of conversational models and three language center parts. At the end of the unit, there are three listening practices.

b) The grading and sequencing: Reviewing the units shows no specific or clear grading. The size, number of new words, and conversation length for each unit are similar.

c) The type of materials: The textbook is a self-study book for employees in the hotel industry and students engaged in hospitality studies.

d) Tests and exercises: There are 4-5 listening exercises in each unit. The exercises are offered in a variety of types, such as filling in the blanks, practicing asking and answering questions, listening to conversations, and answering open-ended questions.

e) Transparent enough to motivate both students & teachers: The purpose of this book is to assist learners working in the hotel business or students who would like to practice it on their own. The author collects real-life situations in order to facilitate learning. The material is attractive in terms of layout, and the picture dictionary could help learners easily comprehend the meaning of the vocabulary.

Second, this cluster focuses on the books written as a series.

1) Title: English for Hotel Staff

Author & Date of Publishing: Pricha Dangrojana, 2010

External Evaluation: This book was chosen because it has been published 17 times. The author claims that the book is designed to help train the hotel staff to improve their English skills and work more effectively. Other intended learners are undergraduate students.

Table 8*external evaluation of English for Hotel Staff*

Intended Audience	hotel staff, undergraduate students
Context	ESP
Presenting & Organizing	1. English for Hotel Staff: Front Desk = 6 units, 2. English for Hotel Staff: Food and Beverage = 8 units
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	1. Front Desk: included only in unit 1 and unit 3 2. Food and Beverage: included only in unit 7 and unit 8
Visual Materials	1. Front Desk: 30.67% (50 pages out of 163 pages) 2. Food and Beverage: 43.31% (81 pages out of 187 pages)
Layout	Clear
Audio/video Materials	None
Tests	None

Internal Evaluation:

a) The presentation of skill(s): The first book relating to the front desk consists of 6 units with the following topics: reservation, reception, cashier, porter & chief concierge, telephone & operator, and the spa. The second book relating to food and beverage comprises seven units, including a coffee shop, restaurant, supper club, bar, the art of serving wine, room service, and the swimming pool. Each unit includes samples of conversations, and Thai translations are provided. The content of these two books mainly relies on conversations. Therefore, the books lack exercises and activities to assist the learners in developing their language skills besides reading, repeating or practicing speaking with the dialogues. The vocabulary is provided in only certain units.

b) The grading and sequencing: The unit review shows no specific and precise grading. The last unit in the Front Deskbook is shorter than the other units. Units 3 and 5 in the Food and Beverage book are shorter than the others. The unit's length is about 10-20 pages.

c) The type of materials: The textbook is for people who are working in a hotel and learners who would like to enhance their speaking skills and apply for a job in a hotel.

d) Tests and exercises: There are no exercises for students.

e) Transparent enough to motivate both students & teachers: The books may be used as a supplement, but it does not suit the learners for communication purposes. It does not provide enough content, language expressions, and opportunities to practice specific skills. It could help the learners who have not reached a particular level of proficiency in English because the learners could follow the dialogues provided as examples of situations in the hotel and repeat those dialogues. The drawback is in the deficiency of writing skills and the absence of a communicative aspect in this book.

2) Title: English for Hotel Series: Front Office Personnel, Food and Beverage Servers, Porter, Housekeeper, and Security Guards

Author & Date of Publishing: Department of Skill Development in Thailand, 2008

External Evaluation: The books were developed by the Department of Skill and Development of Thailand. It is a government department responsible for developing skills for Thai people interested in working in the hospitality industry. The books are designed for training and workshops to enhance learners’ ability to pursue this career.

Table 9

External evaluation of English for Hotel Series: Front Office Personnel, Food and Beverage Servers, Porter, Housekeeper, and Security Guards

Intended Audience	Thai people who are interested in working in the hotel industry
Context	ESP
Presenting & Organizing	Front desk staff = 5 units, Food and Beverage = 6 units, Porters =5 units, Security Guards = 6 units, Housekeepers = 6 units
Core & Supplementary	Core
Vocabulary List/Index	Included only in a few units Front desk staff: none Food and Beverage = included in every unit Porters: included in Unit 3 and unit 5 Security Guards: included in every unit Housekeepers: included in each unit except unit 1

Visual Materials	Front desk staff = 2.01% (4 out of 199 pages) Food and Beverage = 4.86% (9 out of 185 pages) Porters = 52% (88 out of 168 pages) Security Guards = 22.69% (37 out of 163 pages) Housekeeper = 13.41% (22 out of 164 pages)
Layout	Clear
Audio/Video Materials	3-4 listening exercises or watching a video and answering questions are included in every unit.
Tests	Pre-tests and post-tests are included in every unit

Internal Evaluation:

a) The presentation of skill(s): pre-test, warm-up activities, useful expressions, several activities such as practicing language patterns, listening to the audio, watching video clips, completing sentences, role-playing, pair work for writing the short dialogue, and post-tests.

b) The grading and sequencing: Reviewing the unit shows some levels of specific grading. The vocabulary section in each of the five books progresses because the latter units contain more words than the earlier ones. However, the length of language focus, expressions, and activities for each unit is inconsistent, and there are no clear patterns.

c) The type of materials: The series of books are for learners who aim to apply for a job in a specific position in various hotel departments. The well-organised textbooks provide great details for work routines and practice for specific positions.

d) Tests and exercises: The exercises vary from developing listening, speaking, reading, and writing skills. There are instructions in Thai to assist students who are at the basic level of studying English.

e) Transparent enough to motivate both students & teachers: It can motivate the students because it fits with their goal in the future while looking for a job in the hospitality field because language preparation is one of the qualifications of the job.



Discussion

The research uses the evaluation results to identify the strengths and limitations of each book, as described in Table 10.

Table 10

The Descriptive Information Regarding the Strengths and Limitations of each Textbook:

The Name of the Book	Strengths	Limitations
1. Communicative English for Hotel Personnel (13 th edition)	<ol style="list-style-type: none"> 1. The book includes reading, writing, listening, and speaking exercises in each unit. 2. The exercises involve conversations and role plays, supporting the students to generate their conversations. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. The word lists in the glossary of the vocabulary are limited. Additional vocabulary could be added in some units, such as room types, room rates, and courses for meals and beverages. 2. Grammar usage is not included.
2. English for Hotel Services-1	<ol style="list-style-type: none"> 1. The book includes reading, writing, listening, and speaking exercises as well as a diverse type of exercises. The words in the vocabulary list provide examples of the word usage in the sentences, that could help the students understand the meaning of the examples within the context more effectively. 2. It provides reading paragraphs accompanying supplemental information about the duties and work-related situations of each department. 3. There are specific grammar usage and explanations. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. There are only a few conversation exercises, and it uses a very limited amount of visualizations. 2. The review sections from chapters 7-12 are not consistent in comparison to the first 6 chapters.
3. English for Hotel Personnel	<ol style="list-style-type: none"> 1. There is a pre-evaluation and a post-evaluation. 2. The book includes diverse exercise types to practice reading, writing, listening, and speaking skills. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. The length of each unit is long, consisting of approximately 60-100 pages.
4. Professional Hotel English for Thailand	<ol style="list-style-type: none"> 1. It provides sentence examples and also synonyms for the words in the vocabulary lists. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. The types of exercises are restricted to matching the words, multiple choice, and answering comprehension questions.
5. English for Communication in Hotel Business	<ol style="list-style-type: none"> 1. There are specific grammar usage and explanations. 2. The visualizations enhance the understanding of the individual words in the vocabulary list, for example, room 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Each unit only contains 3-5 exercises for practicing.

	facilities, room appliances, and first aid supplies.	
6. Check-In English	1. The visualizations use cartoon drawings to gain an understanding of the meaning of the individual words in the vocabulary list, for example, vocabulary in the restaurant, the kitchen, and a housekeeping unit.	1. It provides only expressions, examples of conversations, and vocabulary for reading but does not offer exercises for the students to implement the language. 2. There is a need for revision in terms of spelling, punctuation, and grammatical usage, for example, articles, punctuation, verb tenses, and font size. There are several punctuation, articles, capital letters, and spelling mistakes.
7. Hotel English: A Hands-On Course for Hotel Professionals	1. It offers several examples as models for conversations. 2. It provides substantial exercises for listening and at least 3 listening exercises for each unit. 3. It uses more visualizations than any other book and offers many colorful and attractive photos that take up approximately 71 % of the total pages.	1. There is a limited amount of reading exercises. It does not provide any paragraphs for reading.
8. English for Hotel Staff series	1. The books provide many conversation examples.	2. They do not offer exercises for the students to practice.
9. English for Hotel Series	1. It provides a pre-test and a post-test for each unit. 2. The book includes reading, writing, listening, and speaking exercises and a diverse type of exercises. 2. It offers several role plays and activities to practice the situations between hotel staff and customers.	1. There is no glossary of vocabulary or any word list.

After the evaluation, the strengths and limitations of each book are identified in Table 10. The findings lead to the discussion, which is divided into four sections concerning content, types of exercises, communication skills, and the layout and visualization of materials.

Content

The first aspect is the content. The results of evaluating these textbooks and their strengths and weaknesses indicate that the language used in these 14 books encompasses a range of diverse topics related to the hotel industry. The language covers information on a variety of subjects and knowledge relating to hotel employee's duties for their daily work and the tasks related to various departments in a hotel. Depending on the topic, these books integrate the reading passages and activities provided to accompany each unit. The theme of the activities encompasses basic information for specific positions, for example, the front desk officer, the receptionist, the concierge, the porter, the housekeeper, and the security guard. They include authentic language, which is used between the hotel staff and the customers, for example, the front desk and reception, food and beverage, reservations, and spa. These books incorporate real language and situations occurring in hotels. The authentic pieces of language and expressions present various types of target language, patterns of sentences, and conversations that can be useful for hotel staff. The content of ESP coursebooks aims to fulfill the language skills of particular professional domains. Therefore, using authentic materials in these textbooks is an important factor that allows the learners to connect their language skills to situations they will encounter with customers in their current or future workplace. It supports the idea of applying meaningful materials to motivate the students and encourage positive attitudes (Booksuk & Ambele, 2020; Nguyen et al., 2020).

Textbooks serve multiple purposes, and one of them is a tool facilitating self-learning and generating more ideas and activities. It should present the learners with language as it is used in a real context (Cunningsworth, 1995; Tomlinson, 1998). Thus, selecting appropriate textbooks that contain proper and relevant content is essential in planning for the teachers as it incorporates exploring different sources that become the means to prepare them for their careers.

Types of Exercises

Several books provide a wide range of listening, speaking, reading, and writing exercises in every unit, for example, listening to the dialogues, reading and answering the questions, practicing a role play with a partner, completing a form or writing a letter or email to reply to a client, filling in the blanks, true-false information, and answering open-ended questions. It is significant that learners have many chances to practice after becoming familiar with the sentences, expressions, and examples of the conversations. Textbooks should provide various and balanced exercise types and activities for the learners' development (Tomlinson, 2011; Chambers, 1997).

Although some textbooks in this evaluation provide short reading exercises, reading passages or longer pieces of text should be added to help students practice more reading strategies and techniques. Some textbooks focus more heavily on listening and speaking skills and provide less space for reading and writing exercises. However, these are equally as important and should also be provided. Otherwise, there is not enough comprehensible input and exercises for practicing, and it can be difficult for learners to improve their language effectively.

Most books provide task-based exercises, which is an advantage for allowing the learners to think and try to position themselves as hotel staff. This helps them have a chance to rehearse with customers and learn to deal with different situations through a task or role play. However, *Check-In English* (2019) and *English for Hotel Staff* (2008) do not provide exercises or activities for learners. For that reason, the teachers and learners who use these two books should find other supplemental materials to assist them in practicing more skills.

Grammar is useful when assimilated into a unit and the lesson because it is the structure of the language that will assist the learners in using English efficiently and effectively. Teaching grammar can assist students in comprehending the structure of the language and enables them to employ the skills more effectively in reading, writing, and speaking (Sarem et al., 2013).



Vocabulary, phrases, sentences, and grammar can be taught or isolated, but displaying it in a context is crucial since the learners can comprehend how specific grammar or sentences are applied in a social context and how it functions. Textbooks should function as a resource, give meaningful context, and provide a variety of activities (Demir & Ertas, 2014). The strengths of the ESP textbooks also depend on the selection of exercise activities and could direct the learners to use the language in more meaningful ways. The more variety of exercise types that are added, the more exposure the learners have to the language, and then they can implement the content and language skills to use outside the classroom.

Communications

The principles of communication skills rely on practicing listening, speaking, reading, and writing skills. The balance of presenting and teaching these four skills should be considered for material developers. Although the nature of the learner's communication abilities concentrates on listening and speaking, the learners' need for improving reading and writing should not be ignored because hotel employees engage with customers in daily operations, for instance, replying to an email, writing a report or hotel bills, and making suggestions clear for the clients. Moreover, the textbooks present what the learners can practice regularly and become familiar with a range of discourses to use English to communicate with others (Sifakis, 2004). When the learners engage in activities, they can gain more courage and become confident. It helps them become more acquainted with using the language to progress in their learning process and improve the learners' English skills to communicate more effectively.

Layout and Visual Materials

The layout of the book and the visual materials are also characteristics of attractiveness. Some textbooks include only a few images or photos relating to the topics. From the evaluation results, only four books use illustrations in more than 30% of the books. The pictures in the books

can help the learners feel more interested in the content. In contrast, nine books use illustrations in less than 30% of the book.

When designing new books, the authors should be aware of their decision for how many photos or images should be incorporated because adding more photos and images can stimulate comprehension of the content and create a link for students with the topics. Visualization can provide a meaningful context for the activities and activate the students to use their schemata to make a connection with the text. First, the pictures enhance the book's attractiveness and increase the motivation of the students. Second, they offer a linguistic advantage by giving meaningful context for activities aiding students' comprehension. The use of visualization techniques is a strategy used in multiple teaching approaches, and it is how schemata can be connected to the target language and its cultural context (Rivers & Temperley, 1978; Sarem et al., 2013).

Overall, the findings of the evaluation of textbooks reveal four factors: usability, generalizability, adaptability, and flexibility. First, the usability factor is reflected in the evaluation of the English for Hotel textbook. Three books were tailored for the specific course in the university. Thus, the teachers who plan for a course with specific objectives within a particular timeline can use the evaluation as guidelines for assessing materials. Second, hotel employees in each department work together and engage in communication with customers to deliver the service. According to the generalizability factor, the hotel-related content in each book, the topics, the exercises, and the authentic use of language can be combined to facilitate the learners with different situational circumstances based on real-life situations. Third, the content and exercises are adaptable based on the course objectives and the learners' background. Fourth, the teachers can be flexible in choosing the language functions, grammar points, and vocabulary and add them as supplementary materials. They can bring different activities from various books for self-study and incorporate them into the exercises and assignments.



Implication for Teaching and Learning

1. When the teacher explores selecting a suitable textbook for teaching ESP courses, evaluating the textbooks is a vital step to help the teacher plan the class, and it gives a valuable opportunity to assess the existing materials. As a teacher and textbook developer, evaluating the materials can also help prior to creating a new tailored-made or commercial textbook. An evaluation is significant to the teachers and learners since having background knowledge of the hotel industry and good content on the subject matter can help accommodate the learners' comprehension of operating in the workplace.

2. The teachers can benefit from an evaluation of existing textbooks, and then they can determine which area and what content needs to be supported. They can choose to adapt the existing materials, create new ones, or select additional ones. They could also add task-based activities or communicative exercises to engage the learners more and assist them in understanding the lesson better. Learning a language is a process, and textbooks help learners become familiar with it by applying language expressions and using grammatical structures and vocabulary for other situations. The teacher aims to select a good quality textbook to equip the learners with the knowledge that is necessary for their careers.

3. Teachers can make use of technology to create more types of exercises or activities, for example, showing video clips of conversations and offering activities for listening and speaking. The advertisements of festivals in Thailand and other countries can be used for activities and projects as many hotels organize events according to special occasions, seasons, and cultural events. The learners in the classroom or self-study learners can benefit from the available technological resources, such as educational websites, hotel websites, vlogs, podcasts, and articles relating to hotel careers, to provide themselves with tools to become better language users.

4. The evaluation in this study is a guideline for future research in evaluating textbooks in ESP. Each book has strengths and weaknesses, and

no single book is perfect. As teachers and material developers attempt to create new books, evaluating the books in the same category is necessary and beneficial for developing an effective textbook in the future.

Limitations

The researcher only evaluates the textbooks published within Thailand during the evaluation process.



References

- กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน. (2551ก). *คู่มือผู้รับบริการฝึกหลักสูตรภาษาอังกฤษสำหรับพนักงานต้อนรับส่วนหน้า ของโรงแรม: English for front Office Personnel.* กลุ่มงานพัฒนาระบบและรูปแบบการฝึก สำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก.
- กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน. (2551ข). *คู่มือผู้รับบริการฝึกหลักสูตรภาษาอังกฤษสำหรับพนักงานบริการอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรม: English for Hotel Food and Beverage Servers.* กลุ่มงานพัฒนาระบบและรูปแบบการฝึก สำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก.
- กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน. (2551ค). *คู่มือผู้รับบริการฝึกหลักสูตรภาษาอังกฤษสำหรับพนักงานแผนกแม่บ้านของโรงแรม: English for Hotel for Housekeepers.* กลุ่มงานพัฒนาระบบและรูปแบบการฝึก สำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก.
- กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน. (2551ง). *คู่มือผู้รับบริการฝึกหลักสูตรภาษาอังกฤษสำหรับพนักงานยกกระเป๋าของโรงแรม: English for Hotel Porters.* กลุ่มงานพัฒนาระบบและรูปแบบการฝึก สำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก.
- กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน. (2551จ). *คู่มือผู้รับบริการฝึกหลักสูตรภาษาอังกฤษสำหรับพนักงานรักษาความปลอดภัยของโรงแรม: English for Hotel Security Guards.* กลุ่มงานพัฒนาระบบและรูปแบบการฝึก สำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก.
- ชนิษฐา อุทวนิช. (2556). *Communicative English for Hotel Personnel* (พิมพ์ครั้งที่ 13). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐวิภา วิริยา. (2560). *ภาษาอังกฤษเพื่อการโรงแรม: English for Communication in Hotel Business.* สำนักพิมพ์บิสคิด.
- ปรีชา แดงโรจน์. (2552). *ภาษาอังกฤษสำหรับพนักงานโรงแรม: English for Hotel Staff: Food and Beverage* (พิมพ์ครั้งที่ 15). เอส. อาร์. ฟรินดิง แมสโปรดักส์.
- ปรีชา แดงโรจน์. (2553). *ภาษาอังกฤษสำหรับพนักงานโรงแรม: English for Hotel Staff: Front Desk* (พิมพ์ครั้งที่ 17). เอส. อาร์. ฟรินดิง แมสโปรดักส์.
- ภัทรพร สหวัฒน์พงศ์. (2561). *ภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจการโรงแรม: Hotel English, A Hands-On Course for Hotel Professionals* (พิมพ์ครั้งที่ 8). นานมีบุ๊กส์.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาศิลปศาสตร์. (2538). *เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาอังกฤษสำหรับพนักงานโรงแรม: English for Hotel Personnel.* มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

- เยาวรีย์ ประเสริฐภักดี. (2544). *English for Hotel Services-1*. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- อาจารย์เอก. (2562). *ภาษาอังกฤษในโรงแรม Check-in English*. Double Days.
- Abdelwahab, M. M. (2013). Developing and English language textbook evaluation. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 1(3), 55-70. <https://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-1%20Issue-3/10135570.pdf>
- Ali, M. M. (2014). An evaluation of 'English for Today: for Classes 11-12' as a textbook for Bangladesh Higher Secondary Education (HSE). *The English Teacher*, 43(1), 1-18. https://www.researchgate.net/publication/326317124_AN_EVALUATION_OF_'ENGLISH_FOR_TODAY_FOR_CLASSES_11-12'_AS_A_TEXTBOOK_FOR_BANGLADESH_HIGHER_SECONDARY_EDUCATION_HSE
- Ansary, H. & Babaii, E. (2002). Universal characteristics of EFL/ESL textbooks: A step towards systematic textbook selection. *The Internet TESL Journal*, 8(2), 1-9. https://www.researchgate.net/publication/285764417_Universal_characteristics_of_EFLESL_textbook_A_step_towards_systematic_textbook_evaluation
- Azizifar, A., Koosha, M., & Lotfi, A. R. (2010), An analytical evaluation of Iranian high school ELT textbooks from 1970 to the present. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 3, 36-44. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.010>
- Baleghizadeh, S. & Rahimi, S. (2011). Evaluation of ESP textbook for the students of Sociology. *Journal of Language Teaching and Research*, 2(5), 1009-1014. <http://dx.doi.org/10.4304/jltr.2.5.1009-1014>
- Boonsuk, Y. & Ambele, E. A. (2020). Who 'owns English in our changing world? Exploring the perception of Thai university students in Thailand. *Asian English*, 22(3), 297-308. <https://doi.org/10.1080/13488678.2019.1669302>



- Candlin, C. N., & Breen, M. P. (1979). Evaluating and Designing Language Teaching Materials. *Lancaster Practical Papers in English Language Education*, 2, 172-216. <https://eric.ed.gov/?id=ED183014>
- Campo, R. M. & Miranda M. B. (2016). A theoretical-practical view over the way textbooks are used in the training of English teachers. *Revista Linhas*, 17(35), 301-322. <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1984723817352016301>
- Camacho, E. M. A. (2024) Presentation of Grammar in English Please 2: Evaluation of a Colombian Coursebook. *MEXTESOL Journal*, 48(2), 1-13. https://www.researchgate.net/publication/384017028_Presentation_of_Grammar_in_English_Please_2_Evaluation_of_a_Colombian_Coursebook
- Chambers, F. (1997). Seeking Consensus in Coursebook Evaluation. *ELT Journal*, 51(1), 30-35. <https://doi.org/10.1093/elt/51.1.29>
- Chang, W. Y. (2009) A need analysis of applying an ESP program for hotel employees. *Yu Da Academic Journal*, 21(12), 1-16. <https://doi.org/10.7074/YDAJB.200912.0001>
- Cunningsworth, A. (1995). *Choosing your coursebook*. Heinemann.
- Davari, H., Iranmehr, A., & Erfani, S. M. (2013). A critical evaluation of PNU textbooks. *Journal of language Teaching and Research*, 4(4), 813-823. <https://doi.org/10.4304/JLTR.4.4.813-823>
- Demir, Y. & Ertas, A. (2014). Suggested Eclectic Checklist for ELT Coursebook evaluation, *The Reading Matrix*, 14(2), 243-252. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1046902>
- Dudley-Evans, T. & St John, M. J. (1998). *Developments in English for Specific Purposes: A multi-disciplinary approach*. Cambridge University Press.
- Edwards, N. (2000). Language for business: effective needs assessment, syllabus design, and materials preparation in a practical ESP case study. *English for Specific Purpose*, 19(3), 291-296. [https://doi.org/10.1016/S0889-4906\(98\)00029-5](https://doi.org/10.1016/S0889-4906(98)00029-5)

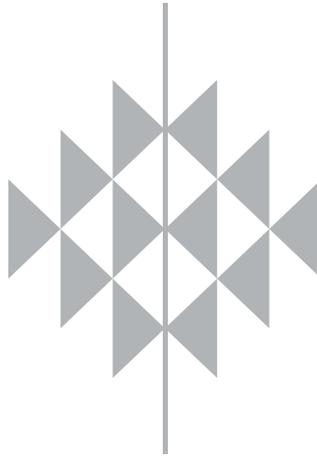
- Ellis R. (1997). The empirical evaluation of language teaching materials. *ELT Journal*, 51(1), 36-42. <https://doi.org/10.1093/elt/51.1.36>
- Garinger, D. (2002). Textbook selection for the ESL classroom. *Center for Applied Linguistics Digest*, 2(10). <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:140755143>
- Hutchinson, T., & Waters, A. (1987). *English for Specific Purposes: A Learning-Centered Approach*. Cambridge University Press, Cambridge. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511733031>
- Krell, M., Mathesius, S., Van-Driel, J., Vergara, C., & Kruger, D. (2020). Assessing scientific reasoning competencies of pre-service science teachers: translating a German multiple-choice instrument into English and Spanish. *International Journal of Science Education* 42(17), 2819-2841. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1837989>
- Lopriore, L. (2017). Revisiting language teaching materials in a time of change. *A Cor das Letras*, 18(4), 182-199. <https://doi.org/10.13102/cl.v18iEspecial.2668>
- Lotfi, B. (2005). Incorporating critical thinking activities in content areas (ESP/EAP). In G. R. Kiani & M. Khayamdar (Eds.), *Proceedings of the First National ESP/EAP Conference*, 3. SAMT Publication.
- Mariam, S., Anwar, B., & Shoaib, M. (2022). English for specific purposes: an evaluation of 8th class textbook of English. *Jahan-e-Tahqeeq*, 5(2), 112-119. <https://jahan-e-tahqeeq.com/index.php/jahan-e-tahqeeq/article/view/631>
- McGrath, I. (2006). Teacher's and learner's image of coursebooks. *ELT Journal*, 60, 171-180. <https://doi.org/10.1093/elt/cci104>
- McDonough, J. & Shaw, C. (2003). *Materials & Methods in ELT*. Wiley-Blackwell.
- Nation, I. S. P., & Macalister, J. (2010). *Language Curriculum Design*. Routledge.
- Nguyen, T. T. M., Marlina, R., & Cao, T. H. P. (2020). How well do ELT textbooks prepare students to use English in a global contexts? An Evaluation of the Vietnamese English textbooks from an English as an



- international language (EIL) perspective. *Asian English*, 23(2), 184-200. <https://doi.org/10.1080/13488678.2020.1717794>
- Nooreen, N., & Arshad, A. S. (2005). Examining the importance of EST and ESL textbooks and materials: objectives, content and form. *English for Specific Purposes World*, 9(4). https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=BU56KHcAAAAJ&citation_for_view=BU56KHcAAAAJ:WF5omc3nYNoC
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A textbook for teachers*. Prentice Hall.
- Purwanti, A. R. (2019). Evaluation on ESP course book: get along with English for the Hotel Industry. *Journal of English Educators Society*, 4(2), 107-116. <https://doi.org/10.21070/jees.v4i2.2432>
- Rahmany, A. & Khan, M. R. (2022). Evaluation of high school English textbooks: “English for Afghanistan” based on McDonough and Shaw’s (2003) model. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 11(2), 72-78. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.11n.2p.72>
- Rea-Dickens, P. & Germaine, K. (1992). *Evaluation*. Oxford University Press.
- Richards, J. C. (2001). *The Role of Textbook in a language Program*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511667190>
- Rivers, W. M. & Temperly, M. S. (1978). *A Practical Guide to the Teaching of English as a Second or Foreign Language*. Oxford University Press.
- Rudby, R. (2003). Selection of materials. In B. Tomlinson (Ed.), *Developing materials for language teaching* (pp. 37-57). London, UK: Continuum.
- Sarem, S. N., Hamidi, H., & Mahmoudie, R. (2013). A critical look at textbook evaluation: a case study of evaluating an ESP course-book: English for international tourism. *International Research Journal of*

- Applied and Basic Sciences*, 4(2), 372-380. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:201676629>
- Settachaibodee, K., & Somphong, M. (2012). *An ESP textbook evaluation: Highly Recommended: English for the Hotel and Catering Industry* (No. 99663). Thammasat University. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:99663
- Sheldon, L. (1988). Evaluating ELT Textbooks and Materials in ELT. *ELT Journal*, 42(4), 237-246. <https://doi.org/10.1093/elt/42.4.237>
- Sifakis, N. C. (2004). Teaching EIL – Teaching international or intercultural English? What teachers should know. *System*, 32(2), 237-250. <https://doi.org/10.1016/J.SYSTEM.2003.09.010>
- Stott, T. & Pohl, A. (2017). *Highly recommended 2: English for the hotel and catering industry* (12th ed.). Oxford University Press.
- Tevdovska, E. S. (2018). Authentic materials vs textbooks in ESP (English for Specific Purposes). *Journal of Languages for Specific Purposes*, 5(1), 57-66. <https://doaj.org/article/5ab217c98464440db4ec97366366fb8d>
- Tomlinson B, (1998). *Materials Development in language teaching*. Cambridge University Press.
- Tomlinson, B. (2003). Materials evaluation. In B. Tomlinson (Ed.), *Developing materials for language teaching* (pp. 15–36). London: Continuum.
- Tomlinson, B. (2011). Glossary of basic terms for materials development in language teaching. In B. Tomlinson (Ed.), *Materials Development in Language Teaching* (pp. 8-14). Cambridge University Press.
- Zahedpisheh, N., Nakar, A., & Zulqarmain, B. & Narges, S. (2017). English for Tourism and Hospitality Purpose (ETP). *English Language Teaching*, 10(9), 86-94. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n9p86>





ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานอโมจิในการสื่อสารผ่าน Facebook Messenger ของนักศึกษาปริญญาตรี

ศรียลลิจิ ศิริชมภู¹ และ อินธิสาร ไชยสุข²
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม^{1,2}
E-mail: 65010182003@msu.ac.th¹, intisarn@msu.ac.th²

วันที่รับบทความ: 9 กันยายน 2567
วันแก้ไขบทความ: 28 ตุลาคม 2567
วันที่ตอบรับบทความ: 30 ตุลาคม 2567

บทคัดย่อ

การศึกษานี้สำรวจปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้อโมจิของนักศึกษาปริญญาตรีในการสื่อสารผ่าน เฟซบุ๊กเมสเซนเจอร์ โดยใช้วิธีการผสมผสานระหว่างการสำรวจข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามและข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง คำถามเปิด และข้อมูลการสนทนาจริง เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา 143 คนผ่าน Google Forms (ตามหลักการของ Discourse Completion Task หรือ DCT) โดยมีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง คำถามเปิด และข้อมูลการสนทนาจริง วิเคราะห์ข้อมูลการสนทนาจากผู้เข้าร่วม 5% (10 คน) ของกลุ่มตัวอย่าง ผลการศึกษาเผยให้เห็นถึงความชอบในการใช้งานข้อความแบบผสมผสานกับอโมจิ เพื่อเพิ่มการแสดงออกทางอารมณ์ การเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร ความสะดวกหรือประหยัดเวลา ความสนุกสนานหรือการมีส่วนร่วม ความเป็นทางการหรือความเหมาะสม และความคลุมเครือหรือการตีความผิด ผลการศึกษาระบุถึงอุปสรรคต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นขณะการสื่อสารผ่านอโมจิ เช่น การตีความผิดพลาดและการขาดความระมัดระวังในการเลือกใช้ในสถานการณ์แบบเป็นทางการ เป็นต้น นอกจากนี้ การวิเคราะห์วาทกรรมสื่อหลากหลายรูปแบบในการวิจัยนี้ได้เน้นถึงผลกระทบที่สำคัญของอโมจิต่อน้ำเสียง และอารมณ์ของการโต้ตอบซึ่งช่วยให้เข้าใจการสื่อสารดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในประเทศไทยได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: อโมจิ การสื่อสารดิจิทัล เฟซบุ๊กเมสเซนเจอร์ นักศึกษาปริญญาตรี การวิเคราะห์วาทกรรมสื่อหลากหลายรูปแบบ

Factors Influencing Undergraduate Students' Use of Emojis in Facebook Messenger Communication

Srikasikit Sirichompoo¹ and Intisarn Chaiyasuk²

Faculty of Humanities and Social Sciences, Mahasarakham University^{1,2}

65010182003@msu.ac.th¹, intisarn@msu.ac.th²

Received: September 9, 2024

Revised: October 28, 2024

Accepted: October 30, 2024

Abstract

This study explores the factors influencing undergraduate students' use of emojis in Facebook Messenger communication through a mixed-methods approach, incorporating quantitative data collected through Google Forms surveys (Discourse Completion Task or DCT) and qualitative insights from semi-structured interviews, open-ended questions, and real chat data. Data were collected from 143 students using Google Forms, with semi-structured interviews, open-ended questions, and real chat data analysis involving 5% (10 participants) of the sample. The findings revealed a preference for combining text and emojis to enhance clarity, emotional expression, and engagement. Key themes included the role of emojis. Common themes included expression of emotions, enhancement of communication, convenience or time-saving, fun or engagement, formality or appropriateness, and ambiguity or misinterpretation. Challenges such as potential misinterpretation and the need for careful use in formal settings are discussed. Using Multimodal Discourse Analysis, this study highlights emojis' significant impact on the tone and mood of interactions, contributing to a deeper understanding of digital communication among Thai undergraduate students.

Keywords: Emojis, Digital Communication, Facebook Messenger, Undergraduate Students, Multimodal Discourse Analysis

Introduction

In today's digital age, emojis have become fundamental to online communication, acting as essential visual cues that enhance text-based messages. Researchers such as Kaye et al. (2017) emphasize the importance of understanding how these icons influence communication, particularly among undergraduate students, to improve digital literacy and interaction effectiveness. Social media platforms, including Facebook, have transformed communication by offering diverse tools for emotional expression and interaction (Tian et al., 2017). Despite the widespread use of emojis, a significant gap remains in understanding how they are employed and interpreted across different cultural and social contexts (Alshenqeeti, 2016).

The current study is particularly relevant in Thailand, where digital communication is prevalent among teenagers and young adults (Madden, 2013). By focusing on undergraduate students, the current study seeks to uncover patterns and preferences in emoji usage and explore how these symbols impact online interactions (Cheung et al., 2011). Understanding these dynamics is crucial for enhancing the clarity and effectiveness of digital communication in educational and social contexts.

Since this study focuses on how emojis enhance meaning in communication through their interaction with text, Multimodal Discourse Analysis (MDA) is the most appropriate framework. As discussed by Kress and Van Leeuwen (2002), MDA examines how different modes, such as text, visuals, and symbols, interact to construct meaning. This study uses MDA as an abbreviation for clarity and conciseness, given its frequent reference throughout the research.

The primary objective is to analyze the prevalence and factors influencing emoji use among undergraduate students. MDA provides a focused lens to explore how emojis, as visual cues, enrich digital communication by adding emotional depth, clarifying tone, and enhancing clarity. This study adopts a mixed-methods approach, combining quantitative and



qualitative data, to examine the interplay between text and emojis in digital messaging. Like other semiotic resources like color, emojis help prevent misunderstandings and create more nuanced, effective communication by complementing textual elements.

The current study combines quantitative data collected through the Discourse Completion Task (DCT), which includes questionnaires with fill-in-the-blank, ranking and multiple-choice questions influenced by Conversational Analysis (CA). Additionally, qualitative insights are gathered from semi-structured interviews, open-ended (from DCT) and real chat data to comprehensively understand emoji use.

The findings from the current study will offer valuable insights for educators, designers who create the new emojis design, and communicators. By identifying the factors driving emoji usage and the challenges in their interpretation, the current study aims to enhance the effectiveness of digital communication. The insights will inform strategies for fostering more inclusive and expressive online interactions. Ultimately, the study's beneficiaries include online users seeking clearer communication, educators looking to integrate emojis into digital literacy programs, designers optimizing emoji features, and policymakers developing guidelines for respectful and effective digital interactions.

Research Question

The current study is guided by the following research questions, which aim to explore the specific ways in which emojis are used by undergraduate students in Thailand when communicating via Facebook Messenger

1. What are the prevalent forms of communication utilized by undergraduate students in Thailand on Facebook Messenger?
2. What are the key factors that influence students' choices when using text-only messages, emojis-only messages, or a combination of both in their communication?

These questions are designed to provide a thorough understanding of how undergraduate students engage with digital communication tools and how their use of emojis shapes their interactions within this medium.

Research Objectives

The objectives of the current study are closely aligned with the research questions. They aim to identify and explore the factors that drive the use of emojis in Facebook Messenger communication among Thai undergraduate students. Specifically, the research objectives are as follows:

1. To identify the most commonly used forms of Facebook Messenger communication, such as text-only messages, emoji-only messages, and mixed text and emoji messages.
2. To investigate the key factors influencing students' choices when selecting text, emojis, or a combination of both in their digital communications.
3. To explore how cultural and contextual factors, including social norms and communication purposes, influence emoji usage among Thai students.

Research Hypothesis

The current study is based on the following hypotheses, which propose the relationships between emoji usage and communication effectiveness among undergraduate students in Thailand:

1. Thai undergraduate students prefer to combine text and emojis in their Facebook Messenger communications to enhance the clarity of their messages, express emotions, and maintain engagement.
2. The use of emojis is significantly influenced by cultural and social contexts, with Thai students showing preferences that align with specific communication norms and practices.
3. Emojis contribute to varying levels of understanding and misinterpretation, depending on the context in which they are used. Formal

and informal settings, in particular, influence how emojis are perceived and understood.

These hypotheses were tested through both quantitative and qualitative methods, providing a comprehensive view of the factors that shape emoji usage among Thai undergraduate students.

Research Scope

The study involves 143 undergraduate students from the Faculty of Humanities and Social Sciences at a northeastern Thai higher education institution. Initially, 300 participants were selected from first to fourth-year students majoring in English and studying Linguistics. However, due to 157 fourth-year students being engaged in internships, they could not participate, leaving a final sample of 143 students.

The researcher's experience and familiarity with the institution gained through four years of study and an additional year of work offered valuable contextual insights into the students' communication practices and emoji usage. This background provided a meaningful lens through which communication challenges were observed, allowing for a more contextually grounded exploration of emoji use. While personal experience alone cannot fully eliminate bias, it enriched the research design by aligning the study's focus with the students' realities, ensuring that practical concerns were thoughtfully addressed. Consequently, this familiarity likely enhanced the accuracy and relevance of the findings, offering nuanced perspectives on the dynamics of emoji usage within this specific academic environment.

According to recent statistics, Facebook Messenger continues to be a dominant communication platform in Thailand, with over 51 million users by the end of 2022, many of whom are between the ages of 18 and 34 (Degenhard, 2023). This demographic aligns with the target population of the current study, making Facebook Messenger an ideal platform for examining emoji usage. By focusing on Thai undergraduate students, the current study offers valuable insights into how emojis function as part of

the digital communication landscape within this specific cultural and social context.

Research Methods

1. Data collection procedures

The current study employed a mixed-methods approach to explore emoji usage among undergraduate students. Both quantitative and qualitative data were collected to address the research questions effectively.

1.1 Quantitative Data Collection

To ensure validity and reliability, the questionnaire underwent evaluation using the Index of Item-Objective Congruence (IOC) Form for Experts. Two experts were invited to review the questionnaire: one with expertise in discourse analysis and the other specializing in educational research and communication studies. Both experts were selected based on their experience with digital communication and linguistics, ensuring their feedback aligned with the study's focus.

The researcher formally requested their input by providing an overview of the current study objectives and research questions and a draft of the questionnaire. The experts assessed each question using a scoring system (+1 = appropriate, 0 = unclear, -1 = inappropriate) and provided feedback on wording, structure, and relevance. For example, one expert suggested rephrasing questions to better capture students' motivations for emoji usage, ensuring alignment with the theoretical framework. Another expert recommended adding more open-ended questions to allow participants greater freedom in expressing their thoughts, improving the qualitative depth of the study.

Based on the feedback, several questions were revised to enhance clarity and relevance. The experts awarded a score of 13 out of 13, indicating that the questionnaire met the validity criteria. This thorough evaluation ensured that the survey instrument was robust, well-structured, and aligned with the study's aims, contributing to the reliability of the collected data.



1.2 Qualitative Data Collection

Data saturation is pivotal in qualitative research, as it ensures that no new themes or insights emerge from additional data collection. Mason (2010) suggests that saturation can often be achieved with a small sample size, while Guest, Bunce, and Johnson (2006) support this by demonstrating that meaningful insights can be obtained from as few as 6-12 interviews. This perspective aligns with Creswell and Poth's (2016) emphasis on achieving detailed understanding rather than relying on large participant numbers. Therefore, involving 5% of the total sample (10 participants) in the current study's semi-structured interviews and real chat data analysis is considered both sufficient and productive.

The semi-structured interviews focused on the students' perceptions of emoji use in digital communication, exploring themes such as the emotional and social functions of emojis, the influence of context on emoji interpretation, and challenges encountered during emoji usage. These interview questions were carefully crafted based on expert input and the researcher's experience, ensuring cultural relevance and contextual appropriateness for the Thai context. Furthermore, real chat data was collected from the same 5% of participants who consented to share anonymized excerpts of their conversations on Facebook Messenger. This authentic data provided valuable insights into the nuanced use of emojis in everyday interactions, offering a deeper understanding of both the intended and perceived functions of emojis in real communication settings.

2. Data analysis

The data analysis involved a combination of quantitative and qualitative methods to provide a comprehensive understanding of emoji usage among Thai undergraduate students.

2.1 Quantitative Analysis:

The quantitative data from the surveys were analyzed using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Descriptive statistics, including frequency distributions, mean scores, and ranking orders, were

calculated to identify patterns and trends in emoji use. Correlation analysis was also performed to explore relationships between variables, such as the frequency of emoji use and the students' perceptions of its effectiveness in communication.

2.2 Qualitative Analysis:

The qualitative data, including interview transcripts and real chat data, were subjected to thematic analysis, following the framework outlined by Braun and Clarke (2006). This involved coding the data to identify recurring themes related to the emotional, social, and contextual functions of emojis in digital communication. The thematic analysis allowed for a deeper exploration of how emojis contribute to the tone and meaning of online interactions, particularly within the cultural context of Thai undergraduate students.

Theoretical Concepts and Research Frameworks

The current study is grounded in two key theoretical frameworks: Multimodal Discourse Analysis (MDA) and Conversation Analysis (CA). These frameworks provide a lens through which the role of emojis in communication can be examined, particularly in relation to how they interact with text to convey meaning.

1. Multimodal Discourse Analysis (MDA)

As conceptualized by Kress and Van Leeuwen (2002), MDA offers a comprehensive approach to understanding how different modes of communication, such as text, images, and symbols, combine to create meaning. In the current study context, emojis are considered resources that contribute to the construction of meaning in digital communication. Unlike traditional discourse analysis, which focuses primarily on spoken or written text, MDA allows for examining how visual elements like emojis function alongside text to enhance or alter its meaning. This framework is particularly relevant to the current study because researchers analyze three distinct modes of communication: text-only, emoji-only, and the combination of



text and emojis. MDA enables the researchers to explore how each mode individually and collectively contributes to meaning-making, making it the ideal theoretical lens for understanding the nuances of these multimodal interactions.

2. Conversation Analysis (CA)

CA principles guided the Discourse Completion Task (DCT) design, focusing on how participants manage interaction structures, such as turn-taking, conversation breakdowns, and cues to signal understanding or emotion (Sacks et al., 1974). In the current study, CA was applied to analyze how emojis function within digital conversations, particularly their role in managing interpersonal interactions and conveying social and emotional cues.

While previous studies have not fully utilized Conversation Analysis (CA) frameworks to examine emoji usage, the current study draws inspiration from CA principles in developing the Discourse Completion Task (DCT). Specifically, CA's focus on conversational structures such as turn-taking, interaction management, and signaling emotional cues guided the design of DCT scenarios to elicit authentic communication patterns. The findings from the study reveal that emojis play a similar role in enhancing interactional clarity, managing tone, and expressing emotions, as CA principles would suggest in other conversational contexts.

By integrating this framework, the current study offers a comprehensive view of how emojis contribute to communication in both formal and informal digital settings.

The current study investigates emoji usage among Thai undergraduate students on Facebook Messenger, addressing a notable gap in the existing body of research on digital communication. While several studies have explored the role of emojis in communication across various cultural contexts, very few have specifically examined their use in Thailand. For instance, Alshboul and Rababah's (2021) research at Jadara University in Jordan highlighted how cultural nuances influence the functions of emojis, reflecting local norms and linguistic practices. This study emphasizes the

importance of cultural context in shaping emoji use. A theme echoed in Algharabali and Taqi's (2018) study at the College of Basic Education in Kuwait found that emojis are shaped by educational and cultural norms, influencing how students communicate.

In contrast, research conducted in the United States, such as the study by Cramer et al. (2016), suggests that emojis are primarily employed to convey emotions and manage conversations, with cultural factors playing a role in guiding their interpretation. These studies, while insightful, focus on contexts outside of Southeast Asia, leaving a gap in understanding how emojis function within the Thai cultural framework.

Broader studies, such as “Facebook Sentiment: Reactions and Emojis” by Tian et al. (2017), have shown that emoji usage varies significantly across platforms and demographics, revealing complex interactions between emojis and linguistic texts. However, such studies do not address the specific patterns of emoji usage in the Thai context, where Facebook Messenger is a dominant platform for both personal and academic communication among young adults.

Thus, the current study fills this research gap by focusing on the unique cultural and social dynamics that influence emoji use among Thai undergraduate students. Doing so contributes to a more comprehensive understanding of digital communication in Thailand, particularly how cultural context shapes the use and interpretation of emojis, an area that remains underexplored in existing literature.

Definition of Specific Terms

1. Emojis: In the current study, emojis are digital icons used to express emotions, ideas, or situations, enhancing communication through visual cues.

2. Facebook Messenger: In the current study, Facebook Messenger is an instant messaging platform that supports text, voice, video, and emoji use, which is central to understanding students' digital communication.



3. Multimodal Discourse Analysis (MDA): In the current study, MDA examines how text, images, and sounds interact to create meaning in communication.

4. Conversation Analysis (CA): In the current study, CA analyzes interaction patterns, such as turn-taking and emotional cues, guiding the design of research tools.

5. Discourse Completion Task (DCT): The current study, DCT simulates conversations to gather natural language and emoji usage data.

Ethical Considerations

Ethical guidelines were strictly followed throughout the current study process. All participants provided informed consent prior to their participation, ensuring they were aware of the study's purpose and their right to withdraw at any time. Data privacy and confidentiality were maintained, with all identifiable information removed from the final data set. The research instruments and procedures were reviewed and approved by education, linguistics, and digital communication experts to ensure methodological rigor and adherence to ethical standards.

Conclusion of the Findings, Discussion and Suggestions

The findings of this study highlight the nuanced role of emojis in digital communication among Thai undergraduate students. Both quantitative and qualitative data reveal that students strategically combine text with emojis to enhance clarity, express emotions, and maintain engagement. Specifically, 55.2% of participants preferred a combination of text and emojis, 51.7% used emojis to fill conversational gaps, and 50.3% found them effective in conveying emotions (See more in figure1). These results demonstrate that emojis are essential tools for simplifying interactions and improving communication precision across various contexts.

Several factors influence emoji usage among the students. Platform familiarity emerged as a significant factor, with students frequently

engaging with Facebook Messenger for over five hours daily, highlighting its convenience and accessibility. Social norms and cultural expectations also play a key role, as students use emojis to maintain politeness and avoid conflict during interactions. Furthermore, students reported that emojis save time by reducing ambiguity and making messages clearer, emphasizing their value in fast-paced conversations where efficiency is critical.

The qualitative data, collected through semi-structured interviews, real chat responses, and open-ended questions, provides further insights into the nuanced use of emojis. The thematic analysis of open-ended questions, semi-structured interviews, and real chat data provides key insights into how college students use emojis on Facebook Messenger. Common themes include expression of emotions, enhancement of communication, convenience or time-saving, fun or engagement, formality or appropriateness, and ambiguity or misinterpretation, showing how emojis are embedded in various aspects of digital interactions.

Emojis play a significant role in expressing emotions that text alone cannot fully capture. In the open-ended responses, one participant shared, “It’s always good to use both because it can help me convey all of my feelings in the text” (Appendix A #2), while another noted, “Emojis can replace emotions that we do not want to express in words” (Appendix A #19). These insights are echoed in interviews, with participant 2.7 explaining, “Sometimes plain text can’t convey our emotions. I like using emojis to express real feelings.” Real chat data also reflects this trend, with nine out of ten participants in adolescent relationships combining text and emojis to express affection, humor, and emotional nuance.

Emojis also enhance communication by adding clarity and tone to digital conversations. Participants highlighted that emojis make messages more meaningful and easier to understand. One respondent remarked, “Emojis enhance the meaning of messages and save time expressing feelings” (Appendix A #21). Interview participants also emphasized this, with participant 6.4 explaining, “If we type ‘okay’ with a smiling emoji, readers will understand



it clearly.” Real chat data supports these findings, showing that participants used emojis to clarify intent, especially in emotionally sensitive conversations.

Convenience and time-saving emerged as other key themes. Participants found that emojis could quickly convey complex emotions, making communication more efficient. One respondent shared, “Using emojis can replace words and save time” (Appendix A #36). Participant 2.2 agreed, “Sometimes I’m lazy to type, and emojis can express my feelings.” This efficiency is evident in real chat data, particularly in alcohol-influenced conversations, where participants used emojis to communicate emotions without lengthy explanations.

Emojis also contribute to making conversations more fun and engaging. In the open-ended responses, one participant noted, “Using emojis is fun; it makes the conversation more friendly” (Appendix A #29). Participant 3.7 from the interviews echoed this sentiment: “If we use emojis, it’s more playful.” Real chat data reveals that participants often used emojis to create lighthearted and enjoyable interactions in relationship contexts.

Despite their benefits, participants are mindful of the context in which emojis are used, especially in formal settings. One participant stated, “I don’t use emojis in formal conversations with teachers” (Appendix A #45), while participant 4.9 from the interviews added, “If I talk with adults, maybe I will use fewer emojis.” This trend is reflected in the real chat data, where university-related conversations were strictly text-only, showing participants’ awareness of the need for professionalism and appropriateness in academic contexts.

However, emojis can sometimes introduce ambiguity and misinterpretation. Participants acknowledged that the meanings of some emojis could vary between individuals, leading to confusion. One respondent remarked, “Some emojis can have multiple meanings, which can be confusing” (Appendix A #103). Interview data also highlights this issue, with participant 8.8 explaining, “Sometimes I don’t know if they’re speaking from the heart or just kidding.” Real chat data from alcohol-related conversations

demonstrates similar challenges, as participants occasionally struggled to ensure their intended tone was understood.

In summary, the combined analysis of open-ended questions, interviews, and real chat data demonstrates that emojis play a crucial role in enhancing emotional expression, communication efficiency, and engagement. However, students also adapt their use based on context, avoiding emojis in formal settings while acknowledging the potential for ambiguity. When used strategically, the findings emphasize that emojis enrich digital interactions, balancing emotional nuance with contextual appropriateness.

The findings above align with Algharabali and Taqi's (2018) study in Kuwait, where emojis soften messages and enhance politeness. Similarly, Thai students in this study used emojis to mitigate harsh tones. For example, participant 6.4 explained, "If we type 'okay' with a smiling emoji, readers will understand it clearly," reflecting how emojis help clarify intent and maintain positive interactions. In contrast, Alshboul and Rababah's (2021) research in Jordan found that emojis often emphasize textual content, indicating that although the core functions of emojis remain similar across cultures, the nuances of their use vary. Additionally, Cramer et al. (2016) observed that U.S. users frequently employ emojis to convey subtle emotional states. Still, these uses may lead to misinterpretations in cross-cultural interactions where emoji meanings differ. Tian et al. (2017) further highlighted that emoji usage on Facebook often aligns with platform-specific reactions such as "like" or "love." However, this study found that Thai students use emojis primarily in personal and academic settings, indicating the importance of both cultural and platform-specific factors in shaping emoji usage.

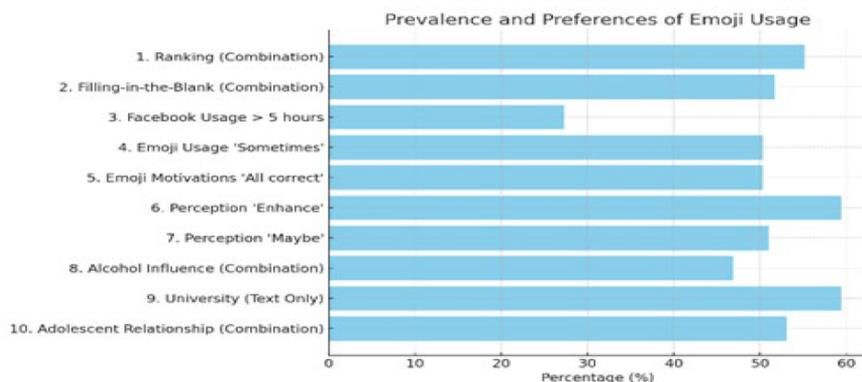
Despite the valuable insights the current study provides, certain limitations should be acknowledged. The focus on undergraduate students limits the generalizability of the findings, as the results may not fully represent the broader population. Future research should explore more diverse demographics to better understand emoji usage across different groups. Additionally, incorporating objective methods such as behavioral analysis



may help mitigate biases inherent in self-reported data. Expanding the scope to other popular platforms like Instagram or LINE could reveal new patterns and provide further insights into digital communication practices.

Overall, the current study offers practical pathways for linguists, educators, and communication professionals by underscoring the importance of culture in emoji interpretation. It highlights the need for inclusive and effective communication strategies that account for cultural nuances and platform-specific dynamics, contributing to developing more meaningful and impactful digital interactions.

Figure 1
Bar Chart of Emoji Usage Preferences



Source: Data collected from undergraduate participants through the Discourse Completion Task (DCT), designed with fill-in-the-blank, ranking, and multiple-choice questions inspired by Conversational Analysis (CA) principles. This data reflects the preferences reported by participants in the current study.

Figure 1 presents the emoji usage preferences among undergraduate students, highlighting the frequency and context of emoji use across different communication methods. The bar chart visualizes several key data points obtained from survey responses:

55.2% of participants preferred using a combination of text and emojis, indicating a strong preference for mixed communication that enhances clarity and emotional expression.

51.7% selected the “Combination” option in fill-in-the-blank exercises, further reinforcing the appeal of blended text and emoji messages.

27.3% of students reported spending more than five hours daily on Facebook Messenger, suggesting heavy reliance on this platform for communication.

50.3% stated they use emojis “sometimes”, reflecting moderate but consistent usage to convey emotions or tone.

50.3% selected all four emoji motivations (emotion, clarity, time-saving, and meaning), indicating the multifunctional nature of emojis.

59.4% of participants perceived that emojis enhance communication, supporting the idea that emojis help clarify intent.

51.0% expressed uncertainty (“Maybe”) about whether emojis enhance clarity in all contexts, highlighting potential variability in interpretation.

In alcohol-influenced conversations, 46.9% used a combination of text and emojis, reflecting how emojis can express emotions or humor.

59.4% of participants relied on text-only communication in university-related contexts, emphasizing professionalism and clarity.

53.1% preferred a combination of text and emojis in adolescent relationship contexts, showing that emojis foster emotional expression and engagement.

The chart provides insights into how students adapt their emoji usage based on context, such as balancing playfulness in personal conversations with professionalism in academic settings. These preferences align with the study’s findings that emojis function as tools for emotional clarity, time-saving, and engagement, though their use varies depending on the communication scenario.



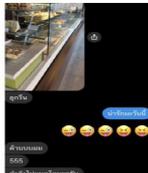
Figure 2

Real chat data

(University).



(Adolescent Relationship)



(Alcohol influence)



Source: Data from participants with informed consent.

Figure 2 presents chat excerpts analyzed through thematic analysis, revealing key themes: emotional expression, engagement and playfulness, time-saving and efficiency, ambiguity management, and formality. In personal conversations, emojis express affection and humor, fostering emotional connections. Students avoided emojis in formal settings, such as academic interactions, to maintain professionalism. Alcohol-influenced chats showed mixed-use, with emojis adding humor but also causing occasional ambiguity, as one participant noted, “Sometimes I don’t know if they’re speaking from the heart or just kidding.”

The analysis shows that students adapt their emoji use based on context, balancing playfulness with professionalism to match the conversation’s tone and intent.

Appendices

Appendix A

Open-Ended Text Responses

These responses were collected from open-ended questions, offering insights into participants’ perspectives on emoji usage:

- 1. “It’s always good to use both because it can help me convey all of my feelings in the text.” (Appendix A #2)
- 2. “Emojis can replace emotions that we do not want to express in words.” (Appendix A #19)

3. *“Emojis enhance the meaning of messages and save time expressing feelings.”* (Appendix A #21)
4. *“Using emojis can replace words and save time while showing our emotions.”* (Appendix A #36)
5. *“They save time in responses sometimes.”* (Appendix A #67)
6. *“Using emojis is fun; it makes the conversation more friendly and spicy.”* (Appendix A #29)
7. *“Emojis are a way to express emotions, adding color to conversations.”* (Appendix A #59)
8. *“I don’t use emojis in formal conversations with teachers because they seem less respectful.”* (Appendix A #45)
9. *“Emojis are good but should be used appropriately because some might be misunderstood.”* (Appendix A #62)
10. *“Emojis have no language, so sometimes they might not convey the intended feeling.”* (Appendix A #17)
11. *“Some emojis can have multiple meanings, which can be confusing.”* (Appendix A #103)

Appendix B

Semi-Structured Interview Responses

Below are selected quotes from semi-structured interviews that highlight participants’ views and experiences:

Emotional Expression:

“I use emojis in every sentence because I feel it reflects our true intentions the most.” (Participant #2.5)

“Sometimes plain text can’t convey our emotions. I like using emojis to express real feelings.” (Participant #2.7)

“I think it’s the best way to express my feelings.” (Participant #2.9)

“The text is not enough for showing the feeling of me, because I’m an energetic girl.” (Participant #2.10)

“It helps convey emotions better because they represent facial expressions and gestures.” (Participant #3.1)

Enhancing Communication:

“If we type ‘okay’ with a smiling emoji, readers will understand it clearly.”

(Participant #6.4)

“For official purposes, we should avoid using them sometimes.” (Participant

#4.4)

Convenience and Time-Saving:

“Sometimes I’m lazy to type, and emojis can express my feelings.” (Participant

#2.2)

Ambiguity and Misinterpretation:

“Sometimes when chatting with my partner, I don’t know if they’re speaking from the heart or just kidding.” (Participant #8.8)

“If someone smiles at us, we don’t really know what they think.” (Participant #8.3)

“The squinting eyes emoji upset me, so I called my partner to check if they understood us.” (Participant #8.5)

Declaration of generative AI and AI-assisted technologies in the writing process

While preparing the current research paper, the researchers utilized AI (ChatGPT) tools to assist in arranging words and refining grammar. After using this tool, the authors reviewed and edited the content as needed and took full responsibility for the content of the publication. It is important to note that while the AI facilitated the structural aspects of writing, all conceptual ideas and informational content were independently developed and articulated by the authors.

References

- Algharabali, N. A., & Taqi, H. A. (2018). Taming the sting: The use of evaluative emojis by college students in Kuwait. *International journal of linguistics and communication*, 6(1), 46-60. <https://doi.org/10.15640/ijlc.v6n1a4>
- Alshboul, N., & Rababah, L. (2021). The emoji linguistic functions on Facebook interactions among undergraduate students at Jadara University in Jordan. *Journal for the Study of English Linguistics*, 9(1), 43-54. <https://doi.org/10.5296/jsel.v9i1.18486>
- Alshenqeeti, H. (2016). Are emojis creating a new or old visual language for new generations? A socio-semiotic study. *Advances in Language and Literary Studies*, 7(6), 56-69. <https://doi.org/10.7575/aiac.all.v.7n.6p.56>
- Cheung, C. M., Chiu, P. Y., & Lee, M. K. (2011). Online social networks: Why do students use facebook?. *Computers in human behavior*, 27(4), 1337-1343. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.028>
- Cramer, H., De Juan, P., & Tetreault, J. (2016, September). Sender-intended functions of emojis in US messaging. *Proceedings of the 18th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services* (pp. 504–509).
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Degenhard, J. (2023, n.d.). *Number of Facebook users in Thailand from 2017 to 2022 with a forecast through 2026 (in millions)*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/490467/number-of-thailand-facebook-users/>
- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability. *Field methods*, 18(1), 59-82. <https://doi.org/10.1177/1525822X05279903>



- Kaye, L. K., Malone, S. A., & Wall, H. J. (2017). Emojis: Insights, affordances, and possibilities for psychological science. *Trends in Cognitive Sciences*, 21(2), 66-68. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2016.10.007>
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2002). Colour as a semiotic mode: notes for a grammar of colour. *Visual communication*, 1(3), 343-368. <https://doi.org/10.1177/147035720200100306>
- Kress, G. (2012). Multimodal discourse analysis. In J. P. Gee & M. Handford (Eds.), *The Routledge handbook of discourse analysis* (pp. 35-49). Routledge.
- Madden, M., Lenhart, A., Cortesi, S., Gasser, U., Duggan, M., Smith, A., and Beaton, M. (2013, May 21). *Teens, Social Media, and Privacy*. <https://www.pewresearch.org/internet/2013/05/21/teens-social-media-and-privacy/>
- Mason, M. (2010). Sample size and saturation in PhD studies using qualitative interviews. *Forum qualitative Sozialforschung/Forum: qualitative social research*, 11(3). <https://doi.org/10.17169/fqs-11.3.1428>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Sacks, H., Schegloff, E. A., & Jefferson, G. (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *language*, 50(4), 696-735. <https://doi.org/10.2307/412243>
- Seargeant, P. (2019). *The Emoji Revolution: How technology is shaping the future of communication*. Cambridge University Press.
- Tian, Y., Galery, T., Dulcinati, G., Molimpakis, E., & Sun, C. (2017, April). Facebook sentiment: Reactions and emojis. In *Proceedings of the fifth international workshop on natural language processing for social media* (pp.11-16).

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับพลเมือง ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา พิพิธภัณฑสถานสิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์*

แสงกนก ศักดิ์เมือง¹ และ วีรานันท์ ดำรงสกุล²
สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล¹
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล²

E-mail: sangkanok.moto@gmail.com¹, weeranan.dar@mahidol.ac.th²

วันที่รับบทความ: 31 สิงหาคม 2567
วันที่ขอรับบทความ: 26 พฤศจิกายน 2567
วันที่ตอบรับบทความ: 28 พฤศจิกายน 2567

บทคัดย่อ

การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 อย่างรวดเร็วทั้งด้านบวกและลบ ทำให้พลเมืองในยุคปัจจุบันต้องมีทักษะที่หลากหลายและซับซ้อนขึ้น อาทิ การตระหนักรู้ การคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการทำงานร่วมกัน เพื่อให้สามารถรับมือกับความท้าทายและโอกาสในโลกยุคดิจิทัลได้ พิพิธภัณฑสถานสิรินธรคือแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนมีบทบาทส่งเสริมความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ผ่านการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ นิทรรศการ การบรรยาย และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จุดประสงค์คือการเรียนรู้จักอดีตจะก่อให้เกิดความตระหนักรู้ต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันและอนาคต จากข้อมูลทางสถิติพบว่า มีนักเรียนนักศึกษา ตลอดจนประชาชนทั่วไป ใช้บริการไม่ต่ำกว่าปีละ 300,000 คน โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (อายุ 9 - 12 ปี) เป็นกลุ่มที่เข้ามาใช้บริการมากที่สุด ซึ่งช่วงวัยนี้เป็นช่วงของการพัฒนาทักษะและศักยภาพได้หลายมิติ การศึกษาครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และศึกษาเจตคติที่เกิดขึ้นภายหลังการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑสถานสิรินธรเพื่อการเรียนรู้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้คือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พิพิธภัณฑสถานสิรินธร จำนวน 27 คน โดยเลือกแบบเจาะจงใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเป็นเครื่องมือวิจัย การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบประเมินผลที่ใช้สัญลักษณ์แทนอารมณ์ (Emoji) ผลการศึกษาพบว่า เด็กในช่วงวัย 9 - 12 ปี เป็นช่วงวัยที่แสวงหาความท้าทาย ชอบลงมือทำ และการยอมรับจากสังคม ดังนั้นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ จึงควรเน้นกิจกรรมที่ได้ลงมือทำ ท้าทาย

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ที่ได้รับการอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

ค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง มีเส้นทางการเรียนรู้ให้เลือกทำตามความสนใจ โดยเจ้าหน้าที่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเป็นผู้อำนวยการอำนวยความสะดวกและชวนพูดคุยเพื่อนำเข้าสู่ประเด็นทางสิ่งแวดล้อม และการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่หลากหลายและไม่มีค่าใช้จ่ายยังส่งผลต่อการตัดสินใจพาบุตรหลาน หรือนักเรียน มาเที่ยวที่พิพิธภัณฑสถานฯ ของกลุ่มผู้ประกอบการ และคุณครู ทั้งนี้ผลการวัดเจตคติหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีเจตคติด้านการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลกเพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นว่า แนวทางการจัดกิจกรรมฯ มีส่วนช่วยเสริมสร้างทักษะที่สำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 และควรทำอย่างสม่ำเสมอ

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้ เด็กอายุ 9 - 12 ปี ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 พิพิธภัณฑสถานสิรินธร

Guideline of learning Activities for 21st Century Citizenship: A Case Study of Sirindhorn Museum*

Sangkanok Sakmuang¹ and Weeranan Damrongsakul²
Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol University¹
Faculty of Liberal Arts, Mahidol University²
E-mail: sangkanok.moto@gmail.com¹, weeranan.dar@mahidol.ac.th²

Received: August 31, 2024

Revised: November 26, 2024

Accepted: November 28, 2024

Abstract

The rapid economic, social, and technological changes in the 21st century, both positive and negative, necessitate that citizens develop diverse and complex skills, such as awareness, critical thinking, creativity, effective communication, and collaboration, to tackle challenges and seize opportunities in the digital age. Sirindhorn Museum, as an informal learning center, plays a key role in promoting scientific knowledge through various activities such as exhibitions, lectures, and learning programs. Its primary goal is to foster awareness of the world's changes by understanding the past, which, in turn, connects to the present and future. Statistical data indicate that over 300,000 visitors, including students, undergraduates, and generals, visit the museum annually. Among them, upper primary school students (ages 9 – 12) represent the largest group of visitors. This age group is conducive to skill and potential development across multiple dimensions. This study aims to explore methods for organizing learning activities and examine the attitudes formed after participating in learning activities at the Sirindhorn Museum, particularly for fostering 21st century skills. This study uses an action research method. The samples were 27 specific populations relevant to learning activities at the Sirindhorn Museum, selected through purposive sampling using the developed learning activities as research tools, including

* This article is part of a thesis supported by research and innovation funding from the National Research Council of Thailand.

behavioral observations, in-depth interviews and an evaluation form using emoji symbols to represent emotions. The study found that children aged 9 – 12 are naturally inclined towards challenges, hands-on experiences, and social acceptance. Consequently, learning activities should emphasize engagement through hands-on tasks, self-guided discovery, and multiple pathways for exploration based on personal interests. Museum staff should act as facilitators, encouraging discussions and introducing environmental themes. Offering diverse, free learning activities also positively influences parents and teachers to bring their children or students to the museum. The assessment of participants' attitudes following the activity indicated a significant improvement in their global consciousness. This finding highlights the role of the activity design in enhancing critical 21st century citizenship skills, emphasizing the need for regular implementation of such initiatives.

Keywords: Learning activity, 21st century skills, Sirindhorn Museum, Children aged 9 to 12 years

บทนำ

ศตวรรษที่ 21 เป็นศตวรรษที่โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม รวมไปถึงด้านการศึกษาหาความรู้ ปัจจุบันการเข้าถึงความรู้นั้นสามารถเข้าถึงได้เพียงปลายนิ้วสัมผัส อีกทั้งยังมีแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการที่พร้อมให้บริการอย่างมากมายและหลากหลาย อาทิ สถานศึกษา ห้องสมุด สวนสัตว์ อุทยานการเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น กล่าวได้ว่าปัจจุบันเป็นยุคของสังคมแห่งความรู้อย่างแท้จริง แต่การมีความรู้เพียงอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอในการดำรงชีวิตในศตวรรษนี้ได้อีกต่อไป พลเมืองในศตวรรษที่ 21 จะต้องถูกเปลี่ยนบทบาทในฐานะแบบพิมพ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากความรู้ที่เหมือนกัน เพื่อเข้าสู่ตลาดแรงงานที่ทำงานที่ท้าทาย ๆ ในกรอบรูปแบบเดิม ให้กลายเป็นบทบาทของผู้ริเริ่มสร้างสรรค์ ผู้สร้างนวัตกรรมที่หุ่นยนต์แทนที่ไม่ได้ ภายใต้การมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลก กระบวนการเรียนรู้จำเป็นต้องพัฒนาคนรุ่นใหม่ให้มีทั้งทัศนคติ ทักษะ และความรู้ (ณัฐสิริ รักษาเกียรติวงศ์ และคณะ, 2561)

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นชุดทักษะที่พลเมืองในศตวรรษนี้ควรมีไว้สำหรับการใช้ชีวิต การเรียนรู้ และการทำงานในยุคดิจิทัล โดยองค์กรสำคัญอย่าง Partnership for 21st Century Skills (P21) ได้จำแนกทักษะเหล่านี้ออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิตและอาชีพ และ ทักษะด้านเทคโนโลยี ซึ่งหากพลเมืองขาดชุดทักษะนี้อาจส่งผลกระทบต่อการทำงานในอนาคต เช่นการถูกแทนที่ด้วยแรงงาน AI ทำให้พลเมืองเหล่านั้นถูกทิ้งไว้ข้างหลังในตลาดแรงงาน การหลงเชื่อข่าวปลอม (Fake News) หรือข้อมูลผิด ๆ ซึ่งอาจสร้างความเสียหายต่อสังคม รวมถึงขาดการคิดวิเคราะห์และการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลก เกิดการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลืองโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบระยะยาว การเสริมสร้างทักษะถือเป็นการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน รวมทั้งการส่งเสริมการเรียนรู้ในช่วงวัยที่เหมาะสมและต่อเนื่อง

ในปี 2558 ระบบการศึกษาในประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้มีการปรับเปลี่ยนแนวทางในการจัดการเรียนรู้ครั้งสำคัญโดยได้นำการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มาเป็นส่วนหนึ่งของแผนการปฏิรูปการศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการคิด วิเคราะห์ ตั้งคำถาม และลงมือปฏิบัติ โดยผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองและเกิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มากกว่าการท่องจำจากตำรา

การเปลี่ยนแปลงนี้ถือเป็นความท้าทายของพิพิธภัณฑสถานในฐานะแหล่งเรียนรู้ตาม อัยาศัยที่มีบทบาทจัดการเรียนรู้มาตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 (ณัฐฉิณี กาญจนภรณ์ และ ชนิตา ล้ำทวีไพศาล, 2564) ว่าบทบาทที่มีมาอย่างยาวนานนั้นสามารถปรับหรือสร้างกระบวนการ จัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อสอดคล้องกับยุคสมัยและสนับสนุนการศึกษาในระบบได้อย่างไร พิพิธภัณฑสถานสิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นพิพิธภัณฑสถานไดโนเสาร์ที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภายในจัดแสดงโครงกระดูกไดโนเสาร์ที่สมบูรณ์ที่สุดในประเทศไทย พร้อมนิทรรศการเกี่ยวกับวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิต ธรณีวิทยา และซากดึกดำบรรพ์ โดยเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และสร้างจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรณีในภูมิภาค อีกทั้งยังมีพื้นที่จุดค้นจริงที่เปิดให้ได้เรียนรู้กระบวนการศึกษาซากดึกดำบรรพ์ใน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มีผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานทั้งหมด 359,310 คน กลุ่มเด็กในช่วงวัย 9 - 12 ปี เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักเนื่องจากมีจำนวนมากที่สุด (พิพิธภัณฑสถานสิรินธร, 2567) สามารถ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือกลุ่มคณะที่มากับโรงเรียน และกลุ่มที่มากับ ครอบครัว จากการสัมภาษณ์พบว่าทั้ง 2 ประเภท ให้ความสนใจต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น ภายในพิพิธภัณฑสถาน บอร์ดนิทรรศการไม่สามารถทำให้เด็กในช่วงวัยนี้สนใจอ่านด้วยตนเอง หรือหากมีการบรรยายโดยเจ้าหน้าที่นำชมจะให้ความสนใจเพียง 5 - 10 นาที และเมื่อ สอบถามความคิดเห็นด้วยคำถาม “วันนี้มาแล้วได้อะไร” คำตอบที่ได้คือ “มาวิ่งเล่น” “มาดูไดโนเสาร์” สะท้อนให้เห็นว่าผลการเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑสถานไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ในเชิงลึก ตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้เพื่อก่อให้เกิดการตระหนักรู้ด้านการอนุรักษ์ ทรัพยากรธรณีซึ่งถือเป็นทรัพยากรทางธรรมชาติรูปแบบหนึ่ง และรูปแบบการเรียนรู้เดิม ไม่สามารถเข้าถึงพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มเด็กในช่วงวัยนี้

คำถามการวิจัย

ผู้วิจัยต้องการทราบว่า หากต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมาย หลักที่เข้ามาใช้บริการพิพิธภัณฑสถาน คือ กลุ่มเด็กในช่วงวัย 9 - 12 ปี ภายใต้การใช้รูปแบบ การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการศึกษาในระบบ (Active Learning) กิจกรรมตรงตามความ ต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้งาน ส่งเสริมให้เกิดทักษะแห่งอนาคตจะก่อให้เกิดแนวทางการ จัดกิจกรรมฯ และเจตคติด้านการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลกต่อกลุ่มเป้าหมายหลักที่กำลังจะ ก้าวขึ้นเป็นพลเมืองที่เป็นส่วนสำคัญต่อการกำหนดอนาคตของโลกใบนี้ได้อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. หาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กอายุ 9 - 12 ปี โดยใช้แนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
2. ศึกษาเจตคติที่เกิดขึ้นภายหลังการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์สิรินธรเพื่อการเรียนรู้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์สิรินธรสำหรับเด็กอายุ 9 - 12 ปี โดยใช้แนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาภาคสนามไว้ 3 ขอบเขต ได้แก่

1. ขอบเขตด้านพื้นที่

ผู้วิจัยเลือกพื้นที่พิพิธภัณฑ์สิรินธร เนื่องจากเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีจุดประสงค์ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความตระหนักรู้ด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรณีหรือเกิดจิตสำนึกที่ดีต่อโลก อันเป็นทักษะด้านหนึ่งแห่งศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่ที่ยังไม่เคยนำแนวคิดทักษะนี้มาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้มาก่อน

2. ขอบเขตด้านประชากร

ผู้ให้ข้อมูลหลักสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้เป็นเด็กอายุ 9 - 12 ปี ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่วิจัยและเคยทัศนศึกษาที่พิพิธภัณฑ์สิรินธร ผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างคุณครูในพื้นที่วิจัย รวมถึงผู้อำนวยการและเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์จะเป็นส่วนหนึ่งในงานวิจัยทั้งหมดผ่านกระบวนการสัมภาษณ์และร่วมทดลองใช้กิจกรรม

ตาราง 1

แสดงกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants)	ความเกี่ยวข้องพื้นที่ศึกษา	รวม
เด็กอายุ 9 - 12 ปี	กลุ่มผู้เข้ามาเรียนรู้มากที่สุด	10
คุณครู	ผู้มีอำนาจตัดสินใจพาเด็กอายุ 9 - 12 ปี เข้ามาเรียนรู้	3
ผู้ปกครอง	ผู้มีอำนาจตัดสินใจพาเด็กอายุ 9 - 12 ปี เข้ามาเรียนรู้	10
ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์สิรินธร	ผู้กำกับดูแลนโยบายพิพิธภัณฑ์	1
เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์	ผู้ปฏิบัติงานภายในพิพิธภัณฑ์	3
รวมทั้งสิ้น		27

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

มุ่งเน้นศึกษา ค้นหา แนวทางและเจตคติจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำมาเป็นกิจกรรม ต้นแบบผ่านการทบทวนเอกสารด้านพิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้ และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดการวิจัย

“พิพิธภัณฑ์ เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็นสถานที่สาธารณะ และเป็นสถาบันถาวรที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงวัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ อยู่บนพื้นฐานจริยธรรม บ่มเพาะความหลากหลายและยั่งยืน ด้วยการมีส่วนร่วมของชุมชน ทั้งนี้เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา ความเพลิดเพลินใจ และการแบ่งปันความรู้” (ICOM, n.d. อ้างถึงใน กฤษฎภา เศรษฐกุลตัน, 2562)

นิยามข้างต้นแสดงให้เห็นถึงมิติของพิพิธภัณฑ์ในบทบาทที่มากกว่าการเป็นสถานที่เพื่อเก็บรักษา หรือให้ความเพลิดเพลิน แต่พิพิธภัณฑ์ยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ สำหรับสังคมที่มีความหลากหลายอย่างมีส่วนร่วมที่อยู่บนพื้นฐานของจริยธรรมเพื่อให้เกิดความยั่งยืนตามบริบทและสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไป

พิพิธภัณฑ์สิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์ เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการในปี 2551 แบ่งการจัดแสดงเป็น 2 ส่วน ได้แก่ อาคารหลุมขุดค้นไดโนเสาร์ซึ่งขุดพบโครงกระดูก ไดโนเสาร์กินพืชที่สมบูรณ์ที่สุดในอาเซียน และอาคารพิพิธภัณฑ์จัดแสดงนิทรรศการตั้งแต่ การกำเนิดโลก ระบบสุริยะจักรวาล การกำเนิดแร่-หิน วิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงปัจจุบัน โดยมีนิทรรศการหลักเป็นข้อมูลจากไดโนเสาร์ทั่วโลก ไดโนเสาร์ที่พบในประเทศไทยและสัตว์หลังยุคไดโนเสาร์ พิพิธภัณฑ์สิรินธร ถูกจัดขึ้นภายใต้แนวความคิด “เรียนรู้ในฐานะผู้รอด” ซึ่งได้จัดเรียงลำดับเนื้อหาเป็นไปตามเหตุการณ์ตั้งแต่การกำเนิดโลกจวบจนถึงปัจจุบัน แกนหลักที่ต้องการสื่อให้ผู้เข้าชมเข้าใจ คือ โลกมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จากบทเรียนที่ผ่านมาทำให้ทราบว่า การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากมหันตภัยร้ายแรง แต่ถึงแม้จะเกิดเหตุการณ์มหันตภัยร้ายแรงที่คร่าชีวิตของสิ่งมีชีวิตไปเกือบหมดสิ้น ก็จะมีกลุ่มสิ่งมีชีวิตที่เป็นผู้รอดเสมอ และเพราะการรู้จักปรับตัว และดำรงชีวิตให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงนี้เอง ทำให้ผู้รอดเหล่านั้นสามารถดำรงเผ่าพันธุ์ได้เรื่อยมา หากเทียบอายุของโลกและการเกิดขึ้นของมนุษย์ มนุษย์ถือได้ว่าเป็นสิ่งมีชีวิตน้องใหม่ของโลกใบนี้ มนุษย์ทุกคนจึงควรตระหนักได้ว่าเผ่าพันธุ์มนุษย์ก็เปรียบเสมือนสิ่งมีชีวิตกลุ่มหนึ่งที่อาศัยอยู่บนโลกเช่นเดียวกับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ และต้องประสบพบเจอ

การเปลี่ยนแปลงของโลกดังเช่นในอดีต มนุษย์จึงควรรู้จักที่จะปรับตัวตามสภาพแวดล้อม ไม่ใช่ปรับสภาพแวดล้อมให้เข้ากับมนุษย์ และหากมนุษย์ยังคงต้องการเอาชนะธรรมชาติ ด้วยการคิดค้นสิ่งต่าง ๆ โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตอื่นบนโลก มนุษย์จะยังเป็นผู้อยู่รอดในอนาคตหรือไม่ ?

พิพิธภัณฑสถานธรณีวิทยาได้ให้บริการเรียนรู้ด้านวัตถุจัดแสดงเป็นหลัก รองลงมาคือ การบรรยายนำชม และมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมเป็นบางครั้ง ผลการสัมภาษณ์ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานฯ คุณครู ผู้ปกครอง และเด็กอายุ 9 - 12 ปี พบว่ามุมมองการดำเนินกิจกรรมฯ สามารถแบ่งออกเป็นสองมุมมองหลัก ได้แก่ มุมมองของผู้ให้บริการและมุมมองของผู้ใช้บริการ โดยมีรายละเอียดต่อไปนี้

กลุ่มผู้ให้บริการ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้บริการ ได้แก่ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานธรณีวิทยา สังเกตเห็นว่า ตั้งแต่การจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานฯ และเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ. 2551 ระยะแรกเริ่ม การให้บริการจะมุ่งเน้นไปที่การนำชมและการจัดกิจกรรมภายใต้โครงการเผยแพร่ องค์ความรู้ตามเทศกาล ถูกกำหนดขึ้นด้วยปัจจัยด้านนโยบายและงบประมาณเป็นหลัก ปรับเปลี่ยนไปตามงบประมาณและนโยบายของผู้บริหาร กิจกรรมฯ ที่จัดขึ้นจะเน้นเผยแพร่ องค์ความรู้ด้านซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์ รูปแบบการจัดกิจกรรมส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบ ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ ฐานหิน-แร่ ฐานซากดึกดำบรรพ์ และฐานการอนุรักษ์ซากดึกดำบรรพ์ กระบวนการจัดกิจกรรมความเข้มข้นของเนื้อหาจะขึ้นอยู่กับระดับชั้นของกลุ่มที่เข้าร่วม กิจกรรม ซึ่งจะเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานฯ กลุ่มงานวิชาการ และกลุ่มงานบริการการศึกษา เป็นหลัก ยังไม่มีการจัดกิจกรรมที่นำเรื่องราวของสถานการณ์ โลกเข้ามาใช้ในกิจกรรมและเมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมแล้วไม่ได้มีการประเมินผลเฉพาะตัว กิจกรรม ในขณะที่สัมภาษณ์ถึงการคาดหวังต่อกิจกรรมฯ ในภายภาคหน้าเกี่ยวกับประเด็น การนำทักษะฯ มาใช้เพื่อออกแบบกิจกรรม พบว่า เจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่ยังไม่ทราบข้อมูล ในเชิงลึกเกี่ยวกับทักษะดังกล่าว แต่มีความคิดเห็นตรงกันว่า การให้บริการของพิพิธภัณฑสถานฯ เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต การจัดกิจกรรมและเจ้าหน้าที่ที่ต้องปรับตัวให้ทันตามสมัยสังคม เช่นกัน เพราะจากสถานการณ์โรคระบาด สภาพเศรษฐกิจ ล้วนมีผลต่อการตัดสินใจเข้ามา ใช้บริการภายในพิพิธภัณฑสถานฯ และมีความคาดหวังว่า งบประมาณและนโยบายที่สนับสนุนการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ย่อมส่งผลให้พิพิธภัณฑสถานฯ นำสนใจมากยิ่งขึ้น

“...พอเคยได้ยินทรนงค์การศึกษาประมาณนี้จากคุณครูที่พานักเรียนมาเยี่ยมชมบ้าง แต่ไม่ได้ทราบโดยละเอียดว่ามีชื่อเรียกอย่างเป็นทางการว่าอย่างไร แต่หากนำมาใช้เพื่อออกแบบกิจกรรมก็คิดว่าน่าสนใจเพราะเด็ก ๆ รุ่นใหม่ไม่ชอบฟังการบรรยายเป็นเวลานาน ชอบทำกิจกรรม กล้าแสดงออกกว่าเด็กรุ่นก่อน กิจกรรมในอนาคตก็ควรมีรูปแบบที่เหมาะสมกับเด็กในรุ่นนี้ ซึ่งเป็นกลุ่มลูกค้าหลักของเรา แต่นโยบายกับงบประมาณควรมีเพียงพอการจัดกิจกรรมก็จะยั่งยืน...” (คุณเคน, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 พฤษภาคม 2565)

กลุ่มผู้ใช้บริการ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ใช้บริการได้แก่ คุณครู ผู้ปกครอง และเด็กอายุ 9 – 12 ปี ในประเด็นของสภาพปัจจุบันของกิจกรรมที่จัดขึ้นภายในพิพิธภัณฑ์สิรินธร พบว่ากลุ่มผู้ใช้บริการทุกคนรู้จักพิพิธภัณฑ์สิรินธรมาก่อน และตั้งใจมาเพื่อทัศนศึกษาโดยสนใจเรื่องราวของไดโนเสาร์ เพราะทราบว่าที่พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งค้นพบโครงกระดูกไดโนเสาร์ของจริง อำนวยการตัดสินใจมาที่พิพิธภัณฑ์อยู่ที่คุณครู ผู้ปกครองเป็นหลัก ในขณะที่มีเด็กกลุ่มหนึ่งซึ่งอาศัยอยู่ใกล้กับพิพิธภัณฑ์เลือกตัดสินใจเข้ามาเที่ยวพิพิธภัณฑ์ด้วยตนเอง เนื่องจากทราบว่าพิพิธภัณฑ์มีกิจกรรมก็จะแวะมาเข้าร่วมกิจกรรมเนื่องจากสามารถเข้าได้ฟรี ซึ่งกลุ่มผู้ใช้บริการได้ให้ความเห็นว่า เมื่อตัดสินใจเลือกมาที่พิพิธภัณฑ์สิรินธรก็สนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าการเดินชมเพียงอย่างเดียว และปัจจุบันยังไม่ค่อยทราบว่ามีการจัดขึ้นภายในพิพิธภัณฑ์ด้วย

“...พิพิธภัณฑ์เป็นหนึ่งในสถานที่ที่คุณครูจะต้องพานักเรียนมาทัศนศึกษาเป็นประจำ การมาแต่ละครั้งมีเวลาอยู่ในไม่เกินครึ่งวัน ด้วยสถานที่ขนาดใหญ่แค่เดินชมนิทรรศการก็หมดเวลา แต่ก็อยากเข้าร่วมกิจกรรมเพราะอยากให้เด็กได้อะไรกลับไปมากกว่าการเดินชม และทำให้อยากมาซ้ำมากกว่า 1 ครั้ง และหากพิพิธภัณฑ์มีกิจกรรมก็อยากให้แจ้งล่วงหน้าเพื่อจะได้เตรียมพร้อมมาเข้าร่วมกิจกรรมด้วย...” (คุณคริส, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 พฤษภาคม 2565)

และเมื่อได้สัมภาษณ์ถึงความคาดหวังต่อการจัดกิจกรรมในอนาคต พบว่ากิจกรรมฯ ที่ผู้เข้าร่วมให้ความสนใจอย่างมากคือกิจกรรมที่มุ่งเน้นการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง การแข่งขัน ความแปลกใหม่ ในขณะที่กิจกรรมที่เน้นการสาธิต การบรรยายจะได้รับความสนใจน้อยที่สุด ในขณะที่การตัดสินใจเดินทางมาทัศนศึกษาที่พิพิธภัณฑ์สิรินธรนั้นคุณครูมีความคาดหวังว่านอกจากการเดินชมนิทรรศการตามอัยาศัยแล้วอยากให้มีกิจกรรมที่เกี่ยวกับไดโนเสาร์ให้บริการแก่คณะนักเรียนที่มาทัศนศึกษาตามปกติด้วย เพราะบางครั้งไม่สะดวกในการเดินทางมาตามเทศกาลหรือไม่สามารถพาเด็กมาเข้าค่าย

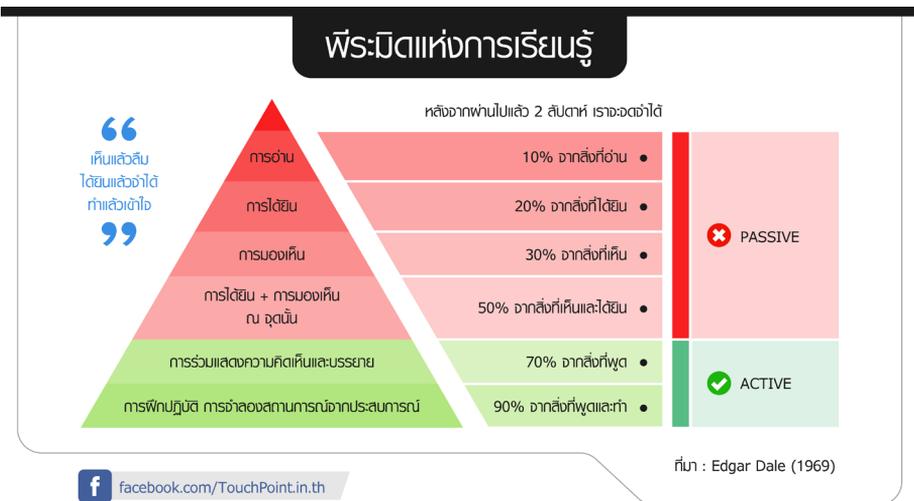
ในระยะเวลาอันยาวนานได้ และหากกิจกรรมสามารถเชื่อมโยงกับรูปแบบการศึกษาในระบบหรือหลักสูตรได้จะยิ่งดีมากขึ้น ดังบทสัมภาษณ์ตอนหนึ่ง ดังนี้

“เมื่อพานักเรียนมาทัศนศึกษา ก็อยากให้เด็ก ๆ ได้รับความรู้ ได้ทำกิจกรรม ที่สามารถนำไปปรับใช้กับวิชาเรียนให้คาบเรียนของเด็ก ๆ ได้ โดยเฉพาะเรื่องของสิ่งแวดล้อม” (คุณเล็ก, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 มิถุนายน 2565)

จากการสังเกตการณ์พบว่าพฤติกรรมของผู้ใช้บริการเรียนรู้ด้วยตนเองภายในพิพิธภัณฑ์ ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ไม่ได้อ่านป้ายข้อมูล มุ่งเน้นเป็นการถ่ายรูป กรณีมีเจ้าหน้าที่บรรยาย ผู้ใช้บริการจะสนใจเพียง 5 - 10 นาทีเท่านั้น เมื่อได้มีการสัมภาษณ์สอบถามเนื้อหาภายในพิพิธภัณฑ์ พบว่า ผู้เข้าใช้บริการไม่สามารถจำเนื้อหาที่สำคัญได้เลย ซึ่งสอดคล้องกับ พีระมิดแห่งการเรียนรู้ หรือ Learning Pyramid ที่แสดงให้เห็นถึงว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบการอ่าน หรือการได้ยิน ช่วยให้ผู้ใช้บริการได้รับความรู้ได้มีประสิทธิภาพน้อย ในขณะที่กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและฝึกปฏิบัติช่วยให้ผู้ใช้บริการได้รับความรู้ได้มีประสิทธิภาพได้มากกว่า

ภาพ 1

พีระมิดแห่งการเรียนรู้



หมายเหตุ. จาก กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2562, กุมภาพันธ์ 21). พีระมิดแห่งการเรียนรู้. Touch Point. <https://touchpoint.in.th/cone-of-learning/>

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและฝึกปฏิบัติ ในภาษาทางการศึกษาเรียกว่า การเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active Learning ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการเกิดประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สามารถสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติระหว่างเรียนรู้ ดังนั้นการเรียนรู้เชิงรุกจะสามารถช่วยให้งานการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ประสบความสำเร็จได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในพิพิธภัณฑ์สิรินธรที่แกนของเนื้อหาค่อนข้างเป็นนามธรรม กล่าวคือ ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่เข้ามาเที่ยวชมเพราะต้องการพาครอบครัวมาถ่ายรูปกับไดโนเสาร์ หรือที่เรียกคุณลักษณะของบุคคลเหล่านี้ว่า “Tag – along” คือบุคคลที่มาพิพิธภัณฑ์เพราะมีคนพามาเที่ยว ไม่ได้คาดหวังอะไรจากพิพิธภัณฑ์นอกจากความสนุกสนาน (ณัฐฉิณี กาญจนภรณ์ และชนิดา ล้าทวีไพศาล, 2564) ทำให้ไม่ได้เข้าใจถึงแกนหลักที่ต้องการสร้างความตระหนักรู้ด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ภายใต้หัวข้อที่พิพิธภัณฑ์ต้องการสื่อสารออกไปให้ถึงผู้ชม

งานวิจัยของ ธนาศิริ สุธีธร (2554) เรื่องการจัดทำคู่มือการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายประกอบการชมนิทรรศการถาวรภายในพิพิธภัณฑ์สิรินธร มีเป้าหมายเพื่อสร้างคู่มือการเรียนรู้เรื่องไดโนเสาร์แก่เด็กประถมปลาย ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ภายใต้กรอบทฤษฎีที่อธิบายกระบวนการเรียนรู้ โดยเชื่อว่าผู้เรียนจะสร้างความรู้และความเข้าใจจากประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Constructivism) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงอุปนัย ธนาศิริ สุธีธร ได้วางประเด็นที่น่าสนใจเรื่องปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่เกิดประสิทธิภาพต่อปริมาณของผู้ใช้บริการกลุ่มเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ซึ่งอ้างอิงจากการเก็บสถิติผู้เข้าชมพบว่าเป็นกลุ่มที่เข้าชมมากที่สุด นับเป็น 42 % ของผู้เข้าชมมากที่สุดและการใช้ใบงานไม่ใช่ทางออกที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้สร้างคู่มือการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมที่รองรับเด็กนักเรียนโดยใช้แนวคิดปรัชญาพุทธปัญญานิยมที่ใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ถึงแม้งานวิจัยนี้จะได้สร้างคู่มือและออกแบบกิจกรรมแผนการเรียนการสอน แต่ยังไม่พบการทดลองทำกิจกรรมเพื่อทดสอบและประเมินเจตคติของกลุ่มประชากร

พัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่องกันจนตลอดชีวิต พัฒนาการของเด็กเป็นพัฒนาการช่วงแรกของมนุษย์ พัฒนาการจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เด็กแรกคลอดจนถึงอายุ 12 ปี เด็กแต่ละคนจะมีพัฒนาการที่แตกต่างกันไป เด็กในวัย 9 - 12 ปี เป็นวัยที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกด้าน ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย (2560) แบ่งพัฒนาการออกได้เป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย เด็กในวัยนี้จะใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้ดี ชอบการเคลื่อนไหว เรียนรู้และพัฒนาผ่านการเล่น ร่างกายของผู้หญิงจะเจริญเติบโตได้มากกว่าผู้ชาย

2. พัฒนาการด้านจิตใจและสังคม เด็กในวัยนี้ต้องการความเชื่อมั่น ความรัก และการยอมรับจากสังคม สามารถรับผิดชอบ เข้าใจผู้อื่น และแก้ไขปัญหาแบบง่ายได้ เป็นช่วงวัยที่เหมาะสมต่อการปลูกฝังทัศนคติที่ดี

3. พัฒนาการด้านอารมณ์ เด็กในวัยนี้สามารถควบคุมอารมณ์ได้ รับฟังเหตุผล ยอมรับความเห็นต่าง และรู้ว่าอะไรควรหรือไม่ควร

ฐิติมา ชูใหม่ (2559) ได้รวบรวมพัฒนาการของมนุษย์จากนักทฤษฎีหลายท่าน อาทิ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กในช่วงวัย 6 - 12 ปี ว่าเป็นช่วงวัยที่ได้รับอิทธิพลจากสังคม และต้องการหาบทบาทที่เหมาะสมให้กับตนเอง เอริก เอช. เอริกสัน (Erik H. Erikson) มองว่า เด็กในวัย 6 - 11 ปี เป็นวัยที่ไม่อยู่นิ่ง ทำในสิ่งที่อยากทำ และภูมิใจในผลงานที่สำเร็จจากตนเอง ในขณะที่เด็กในวัย 12 - 18 ปี เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ ฌอง วิลเลียม ฟริตซ์ เพียเจต์ (Jean William Fritz Piaget) ได้อธิบายถึงพัฒนาการทางชีวปัญญา ว่า เด็กในวัย 7 - 11 ปี เป็นวัยที่สามารถใช้เหตุผลในการตัดสินใจได้ดี มีความสามารถด้านการคิดเปรียบเทียบ สามารถแยกแยะ เรียงลำดับ และคิดย้อนไปย้อนมาได้ ในขณะที่เด็กในวัย 12 ปีขึ้นไป เด็กจะเริ่มคิดแบบผู้ใหญ่ ต้องการอิสระและเป็นตัวของตัวเอง และนักทฤษฎีคนสุดท้ายคือ ลอว์เรนซ์ โคลเบิร์ก (Lawrence Kohlberg) ผู้ได้ขยายขอบเขตงานวิจัยโดยมีพื้นฐานจากทฤษฎีของ วิลเลียม ฟริตซ์ เพียเจต์ (Jean William Fritz Piaget) ได้ระบุไว้ว่า เด็กในช่วงวัยระหว่าง 7 - 10 ปี จะเลือกปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่จะได้รับรางวัลหรือการลงโทษเท่านั้น และในวัย 10 - 13 ปี เป็นวัยที่ทำตามผู้อื่นเพราะต้องการการยอมรับให้มีความสำคัญกับเพื่อนและกลุ่มเพื่อนมาก

ดังนั้น ลักษณะสำคัญของพัฒนาการเด็กในวัย 9 - 12 ปี คือ การเรียนรู้ผ่านการเล่นที่เน้นใช้ความคล่องแคล่วว่องไวของร่างกาย ชอบการแข่งขันและรางวัล เกิดความภูมิใจเมื่อผลงานสำเร็จ แต่ในขณะเดียวกันสามารถใช้เหตุผลเพื่อแก้ปัญหา ยอมรับความผิดหวังได้ และเริ่มมีความคิดและร่างกายแบบผู้ใหญ่

พลเมืองโลก (Global Citizenship) เป็นแนวคิดที่ได้รับการพูดถึงอย่างกว้างขวาง ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากโลกมีความเชื่อมโยงและเป็นปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ทั้งในด้าน เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

UNESCO (2014) ระบุว่า พลเมืองโลกหมายถึงการที่บุคคลจะมีความรับผิดชอบ ต่อสังคมในระดับโลก ซึ่งเกี่ยวข้องกับการตระหนักถึงปัญหาและประเด็นต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อมนุษยชาติทั้งหมด เช่น การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมทั่วโลก ความไม่เท่าเทียมกัน และความขัดแย้งระหว่างประเทศ (UNESCO, 2014)

อ็อกซ์แฟม Oxfam (2015) เน้นย้ำว่ากระบวนการจัดการศึกษาเป็นกุญแจสำคัญ ในการสร้างพลเมืองโลก โดยเสนอว่ากระบวนการจัดการศึกษาไม่เพียงแต่ให้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองเท่านั้น แต่ยังสร้างทักษะในการคิดเชิงวิพากษ์และการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่ส่งผลดีต่อสังคม (Oxfam, 2015)

ในทำนองเดียวกัน ฮาห์น Hahn (2017) ระบุว่า พลเมืองโลกนั้นควรมีลักษณะ ของการตระหนักรู้และมีส่วนร่วมในประเด็นระดับโลก พร้อมทั้งรับผิดชอบต่อการกระทำ ของตนในระดับที่กว้างขวาง การศึกษาและการฝึกอบรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะและ ความเข้าใจในประเด็นโลกเหล่านี้ เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อ สังคม (Hahn, 2017)

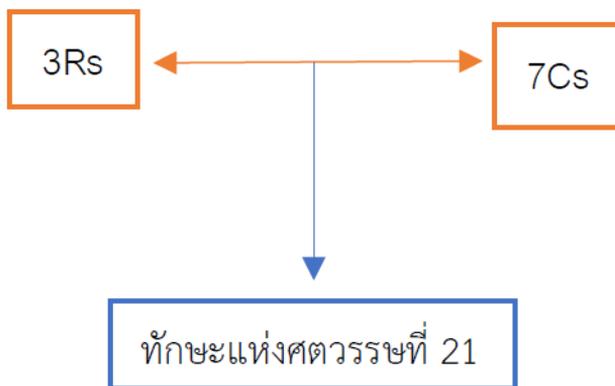
ดังนั้นการสร้างพลเมืองโลก (Global Citizen) ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ ในศตวรรษที่ 21 เครื่องมือที่ช่วยสร้างพลเมืองโลกได้ก็คือการศึกษาหรือกระบวนการ จัดการศึกษาที่ให้ออกาสในการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในประเด็นระดับโลก เมื่อบุคคล มีความเข้าใจและมีส่วนร่วมในประเด็นต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อโลก เช่น สิทธิมนุษยชน สิ่งแวดล้อม และความยั่งยืน โดยไม่จำกัดอยู่แค่ในเขตแดนของประเทศของตน พลเมืองโลก จะเกิดความเข้าใจและรับผิดชอบต่อสังคมที่กว้างขึ้น และมักมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ส่งเสริม การเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในระดับโลก เช่น การช่วยเหลือผู้ที่ต้องการ การสนับสนุน ความยั่งยืน หรือการรณรงค์เพื่อปกป้องสิ่งแวดล้อม

เนื่องจากการศึกษาเดิมที่มุ่งเน้นการผลิตชุดความรู้แบบสำเร็จรูปไม่สามารถตอบ โจทย์การดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบันรวมถึงการผลิตพลเมืองโลกได้อีกต่อไป ด้วยปัญหานี้เอง ทำให้ตัวแทนบริษัทเอกชนขนาดใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกา รวมถึงตัวกัน ไนนาม ภาคิ เพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21st Century Skills) หรือ P21 ร่วมมือกำหนดแนวทางและพัฒนารอบการเรียนการสอนในรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม โดยมีจุดประสงค์ให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน กล่าวคือนอกจากให้ความสำคัญกับองค์ความรู้หลักที่เป็นการเรียนรู้พื้นฐานตามการเรียนรู้ แบบเก่าแล้ว ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ทักษะและนวัตกรรมควบคู่ไปกับองค์ความรู้หลักอีกด้วย โดยภาคิเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21st Century Skills) เบอร์นี ทริลลิง และชาร์ลส์ ฟาเดล (Bernie Trilling & Charles Fadel) ได้แสดงกรอบแนวความคิด

ในหนังสือ *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* (Trilling & Fadel, 2009 อ้างถึงใน สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2557) เป็นสมการดังนี้

ภาพ 2

กรอบแนวความคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21



หมายเหตุ. จาก สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2557, สิงหาคม 27). สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=ทักษะแห่งศตวรรษที่-๒๑>

แนวความคิดดังกล่าวถูกเริ่มใช้ตั้งแต่ปี 2009 ในปัจจุบันถูกนำไปใช้มากกว่า 1,300 สถานศึกษา (Trilling & Fadel, 2009 อ้างถึงใน สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2557) กรอบแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการทำงานในยุคสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลง กรอบนี้ขยายจากแนวคิดพื้นฐานด้านการศึกษาแบบดั้งเดิม คือทักษะพื้นฐานที่นักเรียนทุกคนจำเป็นต้องมี เพื่อสร้างความเข้าใจและความสามารถในการเรียนรู้ในขั้นสูงต่อไป เกี่ยวข้องกับการอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) และการคำนวณ (Arithmetic) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า “3Rs” ไปสู่การเรียนรู้ทักษะที่ลึกซึ้งและหลากหลายมากขึ้น ผ่านองค์ประกอบที่เรียกว่า “7Cs” เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนสำหรับโลกอนาคต ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) การสื่อสาร (Communication) ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม (Cross-Cultural Understanding) ความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) และความสามารถในการจัดการอาชีพและการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Career and Learning Self-Reliance)

กล่าวโดยสรุป การนำมาซึ่งทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จำเป็นจะต้องประกอบด้วย 2 ส่วนหลักสำคัญคือ พื้นฐานการศึกษาแบบดั้งเดิม (3Rs) และทักษะที่ลงลึกและเปิดกว้างมากขึ้น (7Cs) ซึ่งทักษะดังกล่าวเป็นลักษณะสำคัญที่พลเมืองโลกจำเป็นต้องมีและเป็นหน้าที่ของแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ควรสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ภาพ 3

Framework for 21st Century Learning



© 2019, Battelle for Kids. All Rights Reserved.

หมายเหตุ. จาก Battelle for Kids. (2019). Battelle for kids. https://www.battelleforkids.org/wp-content/uploads/2023/11/P21_Framework_Brief.pdf

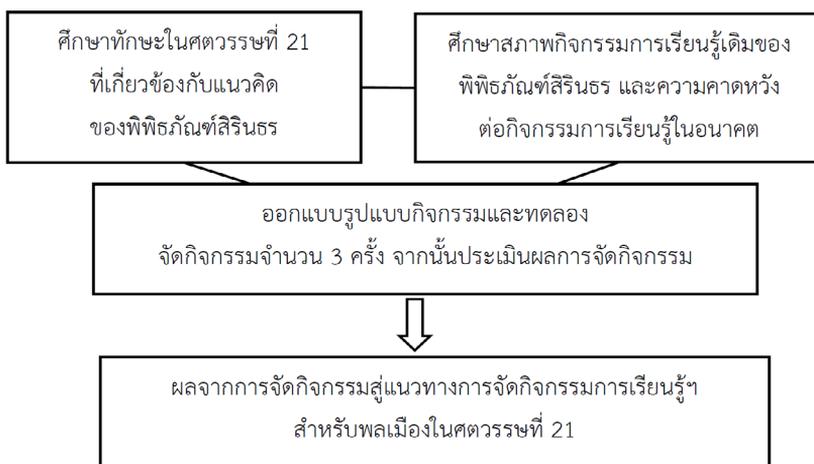
ญานิศา อู่ยงาน (2558) วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แก่เด็กประถมศึกษา โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ได้อธิบายถึงความสำคัญของทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และปัญหาผลการเรียนของกลุ่มศึกษาที่ต่ำกว่ามาตรฐาน อีกทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียคือ คุณครู ผู้ปกครอง ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวเนื่องกับทักษะนี้เท่าที่ควร และหลังจากนำแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนาและนำมาปฏิบัติการ ผลจากการวิจัยพบว่าเด็กประถมศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์มากขึ้น คุณครูปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนจากเดิมแต่ยังต้องพัฒนาขึ้นอีก เพราะถือได้ว่ากระบวนการสอนได้แตกต่างไปจากรูปแบบเดิมอย่างเด่นชัดจึงจำเป็นต้องใช้เวลาในการปรับเปลี่ยนรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ จากงานวิจัย

เชิงปฏิบัติการของญาณศึกษา อยู่งาน ทำให้เห็นว่า การศึกษาไทยได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 แต่ยังคงขาดการขับเคลื่อนจากบุคลากรผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และความเข้าใจที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในฐานะแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนจึงมีความเหมาะสมที่จะสามารถเป็นพื้นที่สนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ ธนพร เลิศโพธา วัฒนา (2561) นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21: MARCO Model มาใช้ในชั้นเรียนวิชาชีววิทยา ของนักเรียนระดับชั้น ม.6 ใช้การวิจัยปฏิบัติการใช้ชั้นเรียน มีขั้นตอนการปฏิบัติการทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) วางแผน 2) ปฏิบัติการ 3) สังเกตผล และ 4) สะท้อนการปฏิบัติ ใช้แบบการวัดผลสัมฤทธิ์ วัดการคิดวิเคราะห์และเจตคติ เป็นเครื่องมือการวิจัย และออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนการสอน ตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มประชากรมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น ทำให้การคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเพิ่มมากขึ้น และมีข้อเสนอแนะว่ารูปแบบการเรียนรู้เป็นรูปแบบที่ยังไม่ได้ถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลาย ผู้ใช้งานจึงต้องอธิบายขั้นตอนการดำเนินงานให้ละเอียดก่อนปฏิบัติการเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเกิดประโยชน์จากการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 จึงควรนำมาใช้ในในกลุ่มเด็กในช่วงวัยที่เริ่มมีพัฒนาการในการคิดวิเคราะห์ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานต่อการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจึงเกิดเป็นกรอบแนวคิดที่ใช้ศึกษาโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพ 4

แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา (Research Framework)



กรอบแนวคิดในการศึกษาประกอบด้วย 4 ส่วนด้วยกัน ส่วนที่ 1 เป็นการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ประเด็นปัญหา ด้านสิ่งแวดล้อมของโลกในปัจจุบัน รวมไปถึงการศึกษาข้อมูลของพิพิธภัณฑ์สิรินธร ส่วนที่ 2 เป็นการศึกษาลงรายละเอียดไปที่สภาพปัจจุบันของกิจกรรมฯ ที่จัดขึ้นภายในพิพิธภัณฑ์สิรินธร และการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างด้านความต้องการ และข้อคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมที่จัดขึ้นในปัจจุบันและรูปแบบที่ต้องการในอนาคต โดยข้อมูลทั้งหมดจะถูกนำมาสังเคราะห์เพื่อพัฒนาในส่วนที่ 3 คือ การออกแบบกิจกรรมและทดลองจัดกิจกรรมจริงจำนวน 3 ครั้ง จากนั้นประเมินผลการจัดกิจกรรมทั้งในด้านผลลัพธ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมและสอบถามความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง และนำผลการประเมินมาปรับปรุงตามข้อมูลที่ได้จากการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย จากนั้น ส่วนที่ 4 คือ การสรุปผลจากการจัดกิจกรรมผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ ทำให้ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์สิรินธรสำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21

จริยธรรมการวิจัย

เนื่องจากในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในคน (กลุ่มเปราะบาง) ผู้วิจัยจึงได้ขอหนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน และได้รับอนุญาตให้ดำเนินการวิจัยตามหลักมาตรฐาน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์และออกแบบกิจกรรม จากนั้นทดลองการจัดกิจกรรมทั้งสิ้น 3 ครั้ง และเก็บผลการเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้งผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตจากพฤติกรรม การให้คะแนนตนเอง และด้วยกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยเด็ก จึงได้ใช้การ์ตูนสัญลักษณ์ แสดงความรู้สึกลำบากใช้ในการประเมินผลการจัดกิจกรรม มีขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ความหมายของพิพิธภัณฑ์ ความหมายของการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์สิรินธร พัฒนาการเด็กอายุ 9 - 12 ปี และพลเมืองโลก กับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง
3. วิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มตัวอย่างและความเชื่อมโยงกับทฤษฎีแนวคิด

4. ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมที่จะทดลองใช้จัดภายในพิพิธภัณฑ
5. ผู้ทรงคุณวุฒิช่วยตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ กิจกรรมที่จะทดลองจัดภายในพิพิธภัณฑ
6. ได้แผนกิจกรรมเพื่อจัดกิจกรรมโครงการนำร่องกับกลุ่มตัวอย่าง
7. นำข้อคิดเห็น และการประเมินผล จากการจัดกิจกรรมโครงการนำร่องมาปรับปรุงเพื่อจัดกิจกรรมผจญภัย โลกล้านปีครั้งที่ 1 และ กิจกรรมผจญภัย โลกล้านปีครั้งที่ 2
8. นำผลการเข้าร่วมกิจกรรมมาสรุปผลและอภิปรายผล

สำหรับการออกแบบกิจกรรมโครงการนำร่องผู้วิจัยมุ่งเน้นหาคำตอบถึงความสนใจที่แท้จริงของเด็กในวัย 9 - 12 ปี จึงได้จัดกิจกรรมจำนวน 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมตามล่าหาขุมทรัพย์ธรรมชาติ 2) กิจกรรมความลับของหิน 3) กิจกรรมคืนชีวิตให้ไดโน และ 4) กิจกรรมตามล่าฟอสซิล ภายในเวลา 3 ชั่วโมง และย้ายกิจกรรมไปตามจุดต่าง ๆ ตามเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบกิจกรรมโครงการนำร่องและผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงได้จัดกิจกรรมขึ้นภายในพิพิธภัณฑ โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มประชากรเป็นเด็กอายุ 9 - 12 ปี ผู้ปกครอง คุณครูร่วมสังเกตการณ์ และมีเจ้าหน้าที่ดำเนินกิจกรรมจำนวนทั้งสิ้น 27 คน ใช้วิธีการประเมินการเรียนรู้จะอยู่ในรูปแบบของการสังเกตจากพฤติกรรม การให้คะแนนตนเอง และด้วยกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยเด็ก จึงได้ใช้การ์ตูนสัญลักษณ์แสดงความรู้สึกมาใช้ในการประเมินผลการจัดกิจกรรม และนำความคิดเห็นมาปรับปรุงจนเป็นกิจกรรมผจญภัย โลกล้านปีครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 การประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมแบ่งออกได้เป็นทั้งสิ้น 3 ครั้ง ในรูปแบบการสังเกตจากพฤติกรรม การให้คะแนนตนเอง และด้วยกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยเด็ก จึงได้ใช้การ์ตูนสัญลักษณ์แสดงความรู้สึกมาใช้ในการประเมินผลการจัดกิจกรรม

ตาราง 2

แสดงรายละเอียดกิจกรรมการเรียนรู้โครงการนำร่องทดลอง

ลำดับ	ชื่อภารกิจ	รายละเอียด	ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ได้รับ
1.	ก่อนเริ่มกิจกรรม	ก่อนเริ่มกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้แนะนำตัวทำความรู้จักกัน จากนั้นทำแบบประเมิน “จิตใจของฉัน” และรับฟังเจ้าหน้าที่ อธิบายกิจกรรมวันนี้ และแจกและการทำงานภารกิจทั้งหมด โดยมี DINO LOTTO ให้ได้ลุ้นรางวัลกันตอนจบภารกิจ	- การจัดการตนเอง - ด้านความร่วมมือ การทำงาน เป็นทีมและภาวะผู้นำ
2.	ตามล่าหาชมทรัพย์ธรรมชาติ	กิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สำรวจธรรมชาติบริเวณสวน ไตโนเสาร์ และเก็บสิ่งที่เจอภายในสวนไตโนเสาร์ตามรายการที่กำหนดให้ จากนั้นเจ้าหน้าที่ชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดว่าสิ่งใดคือสิ่งที่มีจากธรรมชาติ หรือสิ่งใดที่ไม่ใช่	- การคิดขั้นสูง - ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา
3.	ความลับของหิน	กิจกรรมบทบาทสมมุติโดยให้เจ้าหน้าที่และผู้เข้าร่วมกิจกรรม ร่วมกันแสดงบทบาทสมมุติเรื่อง การกำเนิดหิน จากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับก้อนหินปริศนาเพื่อนำมาตีตบยอดความรู้ให้ถูกต้อง	- การอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และ วิทยาการอย่างยั่งยืน - ด้านการสื่อสารสารสนเทศและ การรู้เท่าทันสื่อ
4.	คืนชีวิตให้พี่ไตโน	กิจกรรมทำพินท์ไตโนเสาร์ด้วยปูนพลาสติก โดยเชื่อมโยง เพื่อเรียนรู้เรื่องราวกระบวนการเกิดซากดึกดำบรรพ์	- การรวมพลังทำงานเป็นทีม - ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม
5.	ตามล่าหาฟอสซิล	กิจกรรมบทบาทสมมุติจากสถานการณ์เป็นนักสำรวจซากดึกดำบรรพ์ เรียนรู้กระบวนการขั้นตอนการขุดสำรวจจากการลงมือปฏิบัติจริง	- การจัดการตนเอง - การอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และ วิทยาการอย่างยั่งยืน - ด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ - ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และ การแก้ปัญหา
6.	สรุปกิจกรรม	สรุปภารกิจทั้งหมดจำนวน dino coin ที่ได้ 4,000 coin ได้รับเซตกิจกรรมให้ไปเรียนรู้ที่บ้าน และเฉลยรางวัลที่ DINO LOTTO (แจกชุดชุดค้น 2 รางวัล) รับประทานอาหารว่างร่วมกัน ทำแบบประเมิน และพินท์ไตโนเสาร์จากกิจกรรมคืนชีวิตให้พี่ไตโน	- การจัดการตนเอง - ด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ - การสื่อสาร

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องทำภารกิจทั้งหมด 4 ภารกิจ หากภารกิจสำเร็จจะได้รับ Dino coin และเมื่อสะสม Dino coin ครบตาม 4,000 coin จะได้รับรางวัลพิเศษ

ในการจัดกิจกรรมโครงการนำร่องได้ใช้แบบเจตคติในลักษณะของการสังเกต จากพฤติกรรม และการให้คะแนนตนเอง เมื่อรูปแบบกิจกรรมได้รับการปรับปรุง เป็นกิจกรรมผจญภัยโลกล้านปีครั้งที่ 1 และกิจกรรมผจญภัยโลกล้านปีครั้งที่ 2 จึงได้เพิ่ม การประเมินโดยใช้ค่าเฉลี่ย (X) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในการจัดกิจกรรมดังกล่าว เพื่อให้การวิเคราะห์ผลการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถตอบโจทย์แนวคิดที่นำมาใช้ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านทักษะความเข้าใจต่อเนื้อหา

วิธีการเล่น 2) ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรม 3) ด้านทักษะการอ่านออกเขียนได้ และ 4) ด้านทักษะคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (จิตสำนึกที่ดีต่อโลก) ด้วยวิธีการให้ผู้เข้าร่วมนำเม็ดสีที่แทนด้านต่าง ๆ หยอดลงในกระปุกที่ใช้สัญลักษณ์ทางอารมณ์ แทนค่าด้วยตัวเลข 5 – 1 และนำมาประมวลผลโดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนระดับความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) มีค่าคะแนน 5 ช่วงชั้น ดังนี้

ตาราง 3

ค่าคะแนนความพึงพอใจ

ระดับคะแนน	การแปลความหมาย
1.00 – 1.80	น้อยที่สุด
1.81 – 2.60	น้อย
2.61 – 3.40	ปานกลาง
3.41 – 4.20	มาก
4.21 – 5.00	มากที่สุด

เพื่อให้เกิดความสอดคล้องในการแปลความหมาย ได้ใช้คะแนนเฉลี่ยมาจัดแบ่งเป็น 5 ช่วงชั้น มีวิธีการคำนวณและการแปลความหมาย ดังนี้

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{ค่าสูงสุด} - \text{ค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

ตาราง 4

การแปลความหมาย

ค่าคะแนน	ระดับ
 1	น้อยที่สุด
 2	น้อย
 3	ปานกลาง
 4	มาก
 5	มากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีความมุ่งหมายหาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ สำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 และหาผลเจตคติด้านจิตสำนึกที่ดีต่อโลกที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

ผลจากการทดลองกิจกรรมทั้ง 3 ครั้งพบว่า การจัดกิจกรรมนำร่องทดลองเปรียบเสมือนการทดลองในหลากหลายกิจกรรม ซึ่งผลการจัดกิจกรรมแสดงให้เห็นว่าถึงแม้กลุ่มเป้าหมายจะต้องการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แต่กลุ่มเป้าหมายก็มีเวลาที่จำกัดและมีความต้องการกิจกรรมที่ไม่มีค่าใช้จ่าย ในขณะที่เดียวกันหน่วยงานมีงบประมาณที่จำกัดและเจ้าหน้าที่ที่มีภาระงานประจำทำให้รูปแบบการจัดกิจกรรมจำนวนมากกิจกรรมนำร่องทดลอง ยังไม่เหมาะสมกับบริบทของพิพิธภัณฑ์ อีกทั้งยังไม่สามารถนำพาผู้เข้าร่วมกิจกรรมไปสู่เป้าหมายของแนวคิดที่นำมาใช้ มีความคิดเห็นต่อภารกิจต่าง ๆ ว่ากิจกรรมมีความง่ายเกินไป ไม่ท้าทาย และอยากได้อิสระในการทำกิจกรรมมากกว่านี้ ดังบทสัมภาษณ์รายละเอียดต่อไปนี้

“...รู้สึกว่าการในแต่ละกิจกรรมน้อยเกินไป จริง ๆ ไม่ต้องเน้นกิจกรรมหลายอย่างหรือไปหลายจุด...” (คุณหมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 มิถุนายน 2565)

“...ยังไม่เข้าใจถึงการดูแลโลก แต่รู้สึกสนุกสำหรับบางกิจกรรม คือกิจกรรมตามล่าหาขุมทรัพย์ กิจกรรมคืนชีวิตให้ไดโนเสาร์ และบางกิจกรรมก็น่าเบื่อ คือกิจกรรมตามล่าหาฟอสซิล ...” (คุณยู๋, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 มิถุนายน 2565)

ผู้วิจัยได้ปรับกิจกรรม โดยนำกิจกรรมที่กลุ่มเป้าหมายชอบมากที่สุด มาปรับเป็นกิจกรรมที่ใช้เวลาร่วมกับการเที่ยวชมในพิพิธภัณฑ์ ชื่อว่า “ผจญภัยโลกล้านปี” เนื้อหาภายในกิจกรรมประกอบไปด้วยไฮไลท์ในโซนจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ ที่ร้อยเรียงเรื่องราวตั้งแต่การค้นพบสิ่งมีชีวิตสิ่งแรกที่เกิดขึ้นบนโลก ไล่เรียงสิ่งมีชีวิตชนิดสำคัญในแต่ละช่วงเวลาของโลก พร้อมคำถามนำรู้ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องค้นหาคำตอบภายในโซนจัดแสดงนั้น ๆ จนกระทั่งถึงยุคของมนุษย์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเจตคติด้านการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลก ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบให้กิจกรรมสุดท้ายเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับเจ้าหน้าที่เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และยังถือเป็นการประเมินผล การเข้าร่วมกิจกรรมได้ทันที ซึ่งในกิจกรรมสุดท้ายจึงออกแบบให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบริจาคขยะเพื่อนำไปรีไซเคิล ลดขยะลงสู่ทะเล โดยให้เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์สรีนธรเป็นผู้ช่วยตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ “มนุษย์คือผู้รอดต่อไปจริงหรือ?” และอธิบายให้เห็นความสำคัญว่าทำไมเราจึงจำเป็นต้องสนใจปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม ก่อนที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับรางวัลจากการทำภารกิจสำเร็จในขั้นตอนสุดท้าย

ภาพ 5

รูปแบบใบกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 1

ผจญภัย โลกล้านปี

เมื่อเรอรวบรวมของสิ่งมีชีวิตนักวิวัฒนาการ ฟอสซิล มาร่วมในความลับของสิ่งมีชีวิต และ สะสมตราประทับให้ครบทั้ง 6 จุด เมื่อเหตุการณ์ ของที่ระลึกจากเรา

1 รู้ใหม่ว่า โลกที่เราอยู่มีอายุกว่า 4,600 ล้านปี ตอนแรกไม่มีสิ่งมีชีวิตอาศัยอยู่บนโลกเลย จนกระทั่งโลกเย็นตัวลง

2 น้ำคือชีวิต... สิ่งมีชีวิตวิวัฒนาการจากน้ำขึ้นสู่บก ก่อนที่จะเกิดมหัศจรรย์ครั้งใหญ่ทำให้สิ่งมีชีวิตสูญพันธุ์ไปถึง 96 %

3 ไดโนเสาร์คือ ? สิ่งมีชีวิตที่ครองโลกได้มากถึง 165 ล้านปี ผู้ไทย ประเทศไทยขุดพบเจอไดโนเสาร์สายพันธุ์ใหม่ของโลกด้วย

4 "ปัจจุบันคือยุคแองโกลิโตด" แม้มันมีบันทึกทำลายล้างสิ่งมีชีวิตครั้งแล้วครั้งเล่า แต่ด้วยการศึกษาฟอสซิล ทำให้เรา ได้รู้จักโลกมากขึ้น

5 ไดโนเสาร์สูญสิ้น ผู้ที่อยู่รอดเมื่ออยู่ หลังการสูญพันธุ์ของไดโนเสาร์ ผู้รอดชีวิต แขนสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ก็ขยายเผ่าพันธุ์อย่างรวดเร็ว เกิดเป็นสัตว์ชนิดใหม่มากมาย

6 มนุษย์คือผู้อยู่รอดตลอดไป จริงหรือ? สมของเขาคือใหญ่ และรู้จักใช้ไฟ ทำให้มนุษย์ก้าวขึ้นมารองโลกยุค ปัจจุบันได้อย่างรวดเร็ว

ถ้าระบบนิเวศถูกทำลาย มนุษย์ ขาดแคลนอาหาร จะเกิดอะไรขึ้น ?

ตาราง 5

การประเมินผลเข้าร่วมกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 1

ประเด็นความคิดเห็น	จำนวน (คน)	คะแนน ต่ำสุด	คะแนน สูงสุด	ค่าเฉลี่ย Mean	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปล ความหมาย
1. ด้านทักษะความเข้าใจต่อเนื้อหา	20	3	5	4.50	0.67	มากที่สุด
2. ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรม	20	3	5	4.70	0.64	มากที่สุด
3. ด้านทักษะการอ่านออกเขียนได้	20	3	5	4.60	0.66	มากที่สุด
4. ด้านทักษะจิตสำนึกที่ดีต่อโลก	20	3	5	4.40	0.66	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	20	3	5	4.45	1.75	มากที่สุด

ผลการประเมินพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความเข้าใจด้านเนื้อหา วิธีการเล่น อยู่ที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.50) มีความพึงพอใจกับกิจกรรมอยู่ที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.70) ทักษะการอ่านออกเขียนได้ อยู่ที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.60) และทักษะจิตสำนึกที่ดีต่อโลก อยู่ที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.40) ผู้เข้าร่วมยังให้ความคิดเห็นเพิ่มว่า อยากให้ในแต่ละจุดมีการเขียน หรือตอบคำถามให้มากกว่านี้ ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวสนุกมากและได้ใช้เวลาร่วมกันภายในครอบครัวมากขึ้น ในด้านของเจ้าหน้าที่ได้แสดงข้อคิดเห็นว่าการกิจกรรมนี้ไม่กระทบต่อภาระงานเหมือนกับ

กิจกรรมทดลองนำร่อง อีกทั้งไม่ต้องเคลื่อนย้ายหรือใช้อุปกรณ์จำนวนมากที่ทำให้สิ้นเปลืองงบประมาณ อีกทั้งยังได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวที่นอกเหนือจากกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจากข้อคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบใบกิจกรรมที่น่าสนใจและเพิ่มรายละเอียดในการทำภารกิจเพิ่มมากขึ้น

ภาพ 6

รูปแบบใบกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 2



ตาราง 6

การประเมินผลเข้าร่วมกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 2

ประเด็นความคิดเห็น	จำนวน (คน)	คะแนนต่ำสุด	คะแนนสูงสุด	ค่าเฉลี่ย Mean	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
1. ด้านทักษะความเข้าใจเนื้อหา	20	3	5	4.59	0.60	มากที่สุด
2. ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรม	20	4	5	4.76	0.42	มากที่สุด
3. ด้านทักษะการอ่านออกเขียนได้	20	3	5	4.65	0.68	มากที่สุด
4. ด้านทักษะจิตสำนึกที่ดีต่อโลก	20	4	5	4.59	0.49	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	20	3	5	4.65	0.55	มากที่สุด

ผลการประเมินพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 2 พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความเข้าใจด้านเนื้อหา วิธีการเล่น อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.59) มีความพึงพอใจกับกิจกรรมอยู่ที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.76) ทักษะ

การอ่านออก เขียนได้ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.65) และทักษะจิตสำนึกที่ดีต่อโลก อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.59) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังให้ความคิดเห็นเพิ่มว่า

“...หนูภูมิใจมากที่ได้บริจาคขยะและทำภารกิจสำเร็จ...”(คุณเอม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 เมษายน 2566)

ตาราง 7

แสดงการเปรียบเทียบผลเข้าร่วมกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 1 และ 2

ประเด็นความคิดเห็น	จำนวน (คน)	กิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 1		กิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 2	
		ค่าเฉลี่ย Mean	แปล ความหมาย	ค่าเฉลี่ย Mean	แปล ความหมาย
1. ด้านทักษะความเข้าใจต่อเนื้อหา	20	4.50	มากที่สุด	4.59	มากที่สุด
2. ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรม	20	4.70	มากที่สุด	4.76	มากที่สุด
3. ด้านทักษะการอ่านออกเขียนได้	20	4.60	มากที่สุด	4.65	มากที่สุด
4. ด้านทักษะจิตสำนึกที่ดีต่อโลก	20	4.40	มากที่สุด	4.59	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	20	4.45	มากที่สุด	4.65	มากที่สุด

จากการเก็บข้อมูลและทดลองจัดกิจกรรมทั้ง 2 ครั้ง พบว่าผู้เข้าร่วมการวิจัย มีความสนใจและให้การตอบรับในกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 2 มากที่สุด เพราะกิจกรรมสร้างความท้าทายให้กับผู้เข้าร่วมวิจัยได้ทั้งครอบครัว ผ่านภารกิจที่มอบหมายในแต่ละฐาน อีกทั้งรางวัลเมื่อจบภารกิจเป็นตุ๊กตาไดโนเสาร์ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของพิพิธภัณฑ์ ทำให้สร้างแรงจูงใจในการร่วมกิจกรรมได้มากขึ้นกว่ากิจกรรมครั้งอื่น ๆ สถานที่จัดกิจกรรมเป็นไปตามเส้นทางเดียวกันกับการเดิมขมนิทรรศการทำให้ไม่เป็นการเพิ่มภาระด้านเวลาให้แก่ผู้เข้าร่วมวิจัย และบุคลากรของพิพิธภัณฑ์ สื่อที่นำมาใช้ มีภาษาและสีสันที่ดึงดูดให้นอกจากจะใช้ร่วมกิจกรรมแล้วยังสามารถนำกลับบ้านเพื่อเป็นที่ระลึกได้

นอกจากนี้ยังพบว่าการสื่อสารระหว่างพิพิธภัณฑ์และแก่นเรื่องด้านสิ่งแวดล้อม ได้ถูกพูดถึงและสะท้อนผ่านการกระทำของผู้เข้าร่วมวิจัย กล่าวคือถึงแม้ว่ากิจกรรมในตอนต้น จะได้รับความสนุกและเพลิดเพลิน ในส่วนสุดท้ายยังสามารถขมวดปมด้านสิ่งแวดล้อมให้กับผู้เข้าร่วมวิจัยโดยไม่ทำให้ผู้เข้าร่วมวิจัยรู้สึกอึดอัดหรือถูกยัดเยียดมากเกินไป แสดงให้เห็นถึงเจตคติด้านการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลกเพิ่มขึ้นกว่ากิจกรรมนำร่อง หรือกิจกรรมผจญภัย โลกล้านปี ในครั้งที่ 1 โดยสามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตาราง 8

สรุปผลการประเมินเจตคติจัดกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง

ลำดับ	การจัดกิจกรรม	การสังเกต	การสัมภาษณ์	งบประมาณ	บุคลากร
1.	นำร่องทดลอง	มีอาการเบื่อ ไม่สนใจตลอดจนจบกิจกรรม ยังไม่เห็นถึงเจตคติที่ดีต่อโลก	กิจกรรมง่ายเกินไป ไม่อิสระ ไม่ท้าทาย และใช้เวลานาน	สูง	6 คน
2.	ผจญภัย โลกล้านปี ครั้งที่ 1	มีความกระตือรือร้นตลอด การทำกิจกรรม ครอบครัวยังมีส่วนร่วมมากขึ้น เจ้าหน้าที่ทำหน้าที่อำนวยความสะดวก เริ่มเห็นถึงเจตคติที่ดีต่อโลก	ครอบครัวได้ใช้เวลาด้วยกัน, แต่กิจกรรมยังง่ายเกินไป ควรเพิ่มเติมให้มีการเขียนคำตอบ เพื่อเพิ่มความท้าทาย	ปานกลาง	3 คน
3.	ผจญภัย โลกล้านปี ครั้งที่ 2	สนใจอยากทำกิจกรรม ตื่นเต้นที่ได้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง แสดงความภาคภูมิใจ เมื่อทำกิจกรรมจบ และ ได้แสดงถึงเจตคติที่ดีต่อโลก	กิจกรรมมีความเหมาะสม สามารถร่วมกิจกรรมได้พร้อม กับเดินชมนิทรรศการ กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาของพิพิธภัณฑสถาน และเชื่อมโยงถึงเหตุการณ์ในปัจจุบัน	ปานกลาง	3 คน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาสู่การออกแบบโครงการนำร่อง และคัดเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมนำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมผจญภัยโลกล้านปี ครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2 หลังจากที่ได้ทดลองและประเมินผลตามกระบวนการแล้ว ทำให้ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กอายุ 9 – 12 ปี พิพิธภัณฑสถานธรรมชาติวิทยาที่ช่วยเสริมสร้างทักษะในการเป็นพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21 สามารถสรุปได้ 4 ประเด็นดังนี้ 1) เด็กอายุ 9 – 12 ปี อยู่ในช่วงวัยที่ต้องการการยอมรับสนใจกิจกรรมที่ได้ลงมือทำค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง ท้าทาย และมีการสร้างแรงจูงใจด้วยของรางวัล สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ฐิติมา ชูใหม่, 2559) ที่ได้รวบรวมพัฒนาการของมนุษย์จากนักทฤษฎีหลายท่าน อาทิ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กในช่วงวัย 6 - 12 ปี ว่าเป็นช่วงวัยที่ได้รับอิทธิพลจากสังคม และต้องการหาบทบาทที่เหมาะสมให้กับตนเอง รวมทั้งเอริก เอช. เอริกสัน (Erik H. Erikson) มองว่า เด็กในวัย 6 – 11 ปี เป็นวัยที่ไม่อยู่นิ่ง ทำในสิ่งที่อยากทำ และภูมิใจในผลงานที่สำเร็จจากตนเอง 2) การสร้างและกระบวนการออกแบบกิจกรรมควรคำนึงถึงนโยบาย งบประมาณ เนื้อหาของพิพิธภัณฑสถาน และประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สามารถเปลี่ยนแปลงเจตคตินำไปสู่การพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 3) กิจกรรมควรมีความหลากหลาย สามารถใช้ได้กับทุกช่วงวัย (พรรณศิริรา สุวรรณสถิต, 2560) และแบ่งเป็นชุดเส้นทางการเรียนรู้เนื่องจากผู้เข้าใช้บริการส่วนใหญ่มีเวลาจำกัดในการเที่ยวชม และ 4) เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานมีบทบาท

เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (วิจารณ์ พานิช, 2556) และชวนตั้งประเด็นด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ มีผลต่อเจตคติด้านการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลกเพิ่มขึ้นตามลำดับการพัฒนาการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 1 – 3 แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เกิดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะด้านการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้ความเข้าใจด้านการมีจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness) สอดคล้องกับ งานวิจัยที่กลุ่มประชากรมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบระหว่างการเรียนแบบปกติกับการเรียนแบบนำแนวคิดทักษะในศตวรรษที่ 21 มาใช้ พบว่าการเรียนการสอนที่นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ทำให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้น (ชนพร เลิศโพธาวัฒนา, 2561) นอกจากนี้ยังช่วยให้บรรลุเป้าประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองบทบาทสำคัญของพิพิธภัณฑ์ที่สำคัญในฐานะการให้บริการด้านการเรียนรู้ (สุมาลี สังข์ศรี, 2548) ผู้ใช้บริการพิพิธภัณฑ์เกิดความตระหนักรู้คุณค่าและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ อันเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการทำงานและเป็นพลเมืองที่มีชีวิตอยู่ในศตวรรษที่ 21 (สุทธิวรรณ ตันตริจนาวงศ์, 2560) แม้ว่าจากงานวิจัยของ ธนาศิริ สุธีธร (2554) เรื่องการจัดทำคู่มือการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายประกอบการชมนิทรรศการถาวรภายในพิพิธภัณฑ์สิรินธร ธนาศิริ สุธีธร ได้วางประเด็นที่น่าสนใจเรื่องปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่เกิดประสิทธิภาพต่อปริมาณของผู้ใช้บริการกลุ่มเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ซึ่งอ้างอิงจากการเก็บสถิติผู้เข้าชมพบว่าเป็นกลุ่มที่เข้าชมมากที่สุด นับเป็น 42 % ของผู้เข้าชมมากที่สุด และการใช้ใบงานไม่ใช่ทางออกที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ จึงได้สร้างคู่มือการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมที่รองรับเด็กนักเรียนโดยใช้แนวคิดปรัชญาพุทธปัญญานิยมที่ใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ แต่ยังไม่พบการทดลองทำกิจกรรมเพื่อทดสอบและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากร ดังนั้นเมื่องานวิจัยนี้ได้นำสื่อรูปแบบใบงานมาใช้ผสมผสานควบคู่กับการค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองและการอำนวยความสะดวกจากเจ้าหน้าที่ พบว่ากิจกรรมมีผลตอบรับที่ดีและสามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เป็นไปตามเป้าประสงค์อยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมด้านการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพลิดเพลิน และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านแนวคิดในปัจจุบันได้หากเข้าใจกระบวนการในการออกแบบกิจกรรมที่เริ่มด้วยการให้ความสำคัญแก่ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในข้อคิดเห็นต่าง ๆ ทั้งนี้ยังสะท้อนให้เห็นว่าพิพิธภัณฑ์สามารถทำหน้าที่เชื่อมโยงผู้คนและเป็นพื้นที่สาธารณะอย่างแท้จริง



“...หนูรู้สึกสงสารเต่าที่ตายจากขยะที่พวกเราทิ้ง หนูรู้สึกดีมากที่ขยะชิ้นนี้จะถูกนำไปทำประโยชน์...”

“...แม่ได้พาลูกมาร่วมกิจกรรมอาทิตย์ก่อน อาทิตย์นี้จึงได้นำฝาน้ำอัดลมมาร่วมบริจาคเพิ่มค่ะ...”

“...มาเที่ยวพิพิธภัณฑ์แล้วรู้สึกคุ้มค่า ได้มาเรียนรู้ แบบสนุก...”

ทั้งนี้ แนวทางการออกแบบกิจกรรม การใช้ภาษา หรือการดำเนินกิจกรรมจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมต่อพัฒนาการหรือความสนใจในแต่ละช่วงวัย อีกทั้งเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องจะต้องออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับนโยบาย งบประมาณ และบุคลากร เพื่อความต่อเนื่องและยั่งยืน มีรูปแบบกิจกรรมสามารถให้บริการได้ในสัดส่วนที่เพียงพอต่อจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด ไม่เลือกปฏิบัติ มีรางวัลเป็นแรงจูงใจ ใช้งบประมาณน้อย และไม่กระทบกับภาระงานของบุคลากร

ภาพ 7

บรรยากาศการเข้าร่วมกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำภารกิจสุดท้ายและประทับตราเมื่อเสร็จภารกิจสามารถแลกรักของรางวัลเป็นที่ระลึก



ข้อเสนอแนะ

การสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพราะทักษะดังกล่าวนี้ต้องอาศัยระยะเวลาและความต่อเนื่องของระบบการศึกษาทั้งในและนอกระบบ สามารถสร้างได้กับทุกเพศ ทุกวัย และควรส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง การวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์สามารถมีส่วนช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะและเจตคติด้านการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลกได้ ในการวิจัยครั้งต่อไปสามารถนำองค์ความรู้นี้ไปต่อยอดกับกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ เช่น กลุ่มผู้สูงอายุ หรือนำไปใช้พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในด้านอื่นได้

เอกสารอ้างอิง

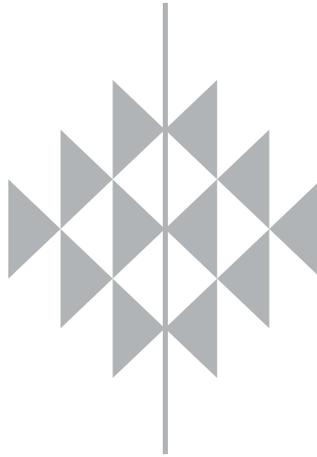
- กฤษฎา เศรษฐกุลตัน. (2562). *พิพิธภัณฑสถานในฐานะแหล่งการเรียนรู้ของประชาชน กรณีศึกษาการเปิดรับสื่อ การรับรู้ และทัศนคติของกลุ่มมิลเลนเนียลที่มีต่อพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติแห่งประเทศไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. TU Digital Collections. <https://doi.org/10.14457/TU.the.2019.1137>*
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2562, 21 กุมภาพันธ์). *พีระมิดแห่งการเรียนรู้*. Touch Point. <https://touchpoint.in.th/cone-of-learning/>
- ญานิสสา อยู่งาน. (2558). *รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนานักเรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่21 โดยการวิจัยการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านหนองคอกบัว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1. สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช).*
- ฐิติมา ชูใหม่. (2559). *การเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย. วารสารหัวหินสุขใจไกลกังวล, 1(2), 18 -33. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/hhsk/article/view/175062>*
- ณัฐธินิ กาญจนารณ และชนิดา ลำทิวไพศาล. (2564). *พิพิธภัณฑสถานในบทบาทของพื้นที่ทางสังคม: ความสำคัญของการพัฒนาพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑสถาน. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.*
- ณัฐสิริ รัชเกียรติวงศ์, ศุภณัฐ ศศิวิวัฒน์ และเทียนธัญ ณิชะนันท์. (2561). *ปรับการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะใหม่. สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ).*
- ธนพร เลิศโพธาวัฒนา. (2561). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์: ทางการเรียนรู้วิชาชีววิทยา เรื่อง ยีนและโครโมโซม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21: MACRO MODEL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรังสิต]. RSUIR at Rangsit University. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/807>*
- ธนาศิริ สุธีธร. (2554). *การจัดทำคู่มือการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายประกอบการชมนิทรรศการถาวรภายในพิพิธภัณฑสถานสิรินธร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหิดล]. Digital Research Information Center. <https://dric.nrct.go.th/index.php?SearchSearchDetail/282255>*

- พรรณทิวา สุวรรณสถิต. (2560). *การจัดการการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์สำหรับเยาวชน ณ พิพิธภัณฑ์ผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. TU Digital Collections. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:91135
- พาสณา จุลรัตน์. (2548). *จิตวิทยาการศึกษา*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิพิธภัณฑ์สิรินธร. (2567). *สถิติผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สิรินธร*. พิพิธภัณฑ์สิรินธร จ.กาฬสินธุ์. <http://www.sdm.dmr.go.th>
- ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย. (2560). *คู่มือสำหรับพ่อแม่ เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและพัฒนาเด็กตอนเด็กวัยเรียน 6-12 ปี*. Thai Pediatrics. <https://www.thaipediatrics.org/?p=891>
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *สอนอย่างไรในศตวรรษที่ 21*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=J2zpoCcayc>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2557, 27 สิงหาคม). *ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21*. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=ทักษะแห่งศตวรรษที่-๒๑>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สุทธิวรรณ ตันติธรรณวงศ์. (2560). *ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21*. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 10(2), 2843-2854. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/109763>
- สุมาลี สังข์ศรี. (2548). *รายงานการวิจัยการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต: พิพิธภัณฑ์*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- Battelle for Kids. (2019). *Framework for 21st Century Learning*. [battelleforkids. https://www.battelleforkids.org/wp-content/uploads/2023/11/P21_Framework_Brief.pdf](https://www.battelleforkids.org/wp-content/uploads/2023/11/P21_Framework_Brief.pdf)
- Hahn, C. L. (2017). The role of education in global citizenship. *Journal of International Education in Business*, 10(1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/14767724.2016.1222896>

Oxfam. (2015). *Education for global citizenship: A guide for schools*.
Oxfam International.

UNESCO. (2014). *Global citizenship education: Preparing learners for the
challenges of the 21st century*. United Nations Educational, Scientific
and Cultural Organization.





กลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรม เยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562

เมธาวี พงศ์ทองเมือง¹ และ จตุพร เจริญพรธรรมมา²
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช^{1,2}
E-mail: mtw251201@gmail.com¹, jajah_01@hotmail.com²

วันที่รับบทความ: 4 กรกฎาคม 2567
วันที่ไขบทความ: 16 ธันวาคม 2567
วันที่ตอบรับบทความ: 19 ธันวาคม 2567

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 จำนวน 4 เรื่อง ประกอบไปด้วย เรื่องทุ่งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม, ฉัน อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว, ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน และเด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา นำเสนอในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการนำเสนอมี 5 ประเด็น ได้แก่ กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องปรากฏการตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครหลัก การตั้งชื่อเรื่องตามสถานที่และสัตว์เลี้ยง และการตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่องมีผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ของตัวละคร และผู้แต่งให้ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่องมีกลวิธีการเปิดเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่อง และกลวิธีการปิดเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร ปรากฏการสร้างตัวละครแบบสมจริง และการสร้างตัวละครแบบเหนือจริง และกลวิธีการสร้างและเสนอฉาก ปรากฏการสร้างฉากเหมือนจริง และการสร้างฉากลักษณะเหนือจริง ส่วนภาพสะท้อนเยาวชนไทยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ภาพสะท้อนด้านสังคมปรากฏ ด้านการศึกษา ด้านวิถีชีวิต และด้านการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ภาพสะท้อนด้านความรักปรากฏ ความรักของครอบครัว เพื่อน และสัตว์เลี้ยง และภาพสะท้อนด้านคุณธรรมและจริยธรรม ปรากฏเรื่องความกตัญญู และความมีน้ำใจ

คำสำคัญ: กลวิธีการนำเสนอ ภาพสะท้อนเยาวชนไทย วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว

Presentation Techniques and Reflections of Thai Youth in Wan Kaew Award Youth Literature, Novel Genre B.E. 2562

Methawee Phongthongmuang¹ and Jatuporn Jaroenpornthunma²

Faculty of Humanities and Social Sciences,

Nakhon Si Thammarat Rajabhat University^{1,2}

E-mail: mtw251201@gmail.com¹, jajah_01@hotmail.com²

Received: July 4, 2024

Revised: December 16, 2024

Accepted: December 19, 2024

Abstract

This research aimed to study the presentation techniques and reflections of Thai youth in Wan Kaew Award youth literature with a novel genre in B.E. 2562 in four novels: Meadow, Rice Field, Khao Kang and Me, I, Athitthan with Aliens, Thank You for Being Together, and The Boy Who Stopped Time. The research was presented in descriptive and analytical form. The results identified five presentation techniques as follows: techniques for naming book titles, which include naming the book titles after main characters, places, pets, and themes or main ideas; techniques for narrating the story, where authors recount the story themselves or through protagonists; techniques for carrying on a story, which involves starting, progressing, and ending a story; techniques for creating characters, which include both realistic and surreal characters; and techniques for creating and presenting scenes, which include realistic and surreal scenes. In terms of the reflections of Thai youth, they are divided into three issues: reflections on society, which appear as education, way of life, and living together with others; reflections on love, which appear as the love of family, friends, and pets; and reflections on morality and ethics, which appear as matters of gratitude and kindness.

Keywords: Presentation Techniques, Reflections of Thai Youth, Wan Kaew Award Youth Literature

บทนำ

วรรณกรรมเยาวชนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่เกิดขึ้นมาสำหรับเยาวชนและมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนามนุษย์จากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ดังที่ วชิราภรณ์ สุวรรณวารงกูร (2554) ได้กล่าวถึงวรรณกรรมสำหรับเยาวชนไว้ว่า เป็นหนังสือที่เขียนขึ้นเป็นพิเศษสำหรับเด็กหรือเยาวชน เนื่องจากเป็นเรื่องที่อ่านง่ายและเสริมสร้างจินตนาการให้เด็ก วรรณกรรมเยาวชนไม่เพียงแค่อ่านให้เกิดความสนุกเพลิดเพลินเท่านั้น แต่ต้องมีคุณภาพทางด้านภาษา เนื้อหาและการนำเสนอ เพราะนอกจากการอ่านวรรณกรรมจะทำให้เกิดความรู้แล้ว ยังช่วยเสริมสร้างจินตนาการและพัฒนาความคิด เพื่อสร้างค่านิยมให้แก่เยาวชนต่อไป ซึ่งการสร้างสรรคัวรรณกรรมเยาวชนนั้นต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ กลวิธีการนำเสนอและแนวคิด เพราะเป็นสิ่งสำคัญในการช่วยเสริมสร้างสติปัญญา ความคิด และวิจรรณญาณให้แก่เยาวชน การนำเสนอวรรณกรรมจึงต้องมีความระมัดระวังในการเขียนในทุก ๆ ด้าน เช่น เนื้อเรื่อง การใช้ภาษา พฤติกรรมของตัวละครว่าเหมาะสมหรือไม่ ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนอ่านแล้วได้สาระที่เป็นประโยชน์อย่างไร

เนื่องจากในสภาพความเป็นจริง วรรณกรรมเยาวชนได้รับการยอมรับอย่างต่อเนื่องตลอดมา เห็นได้จากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่ได้มีการจัดการประกวดให้รางวัลวรรณกรรมสำหรับเยาวชนหลายรางวัล เช่น รางวัลแว่นแก้ว รางวัลหนังสือแห่งชาติ และรางวัลเชว่นบุ๊คอะวอร์ด เป็นต้น และรางวัลวรรณกรรมเยาวชนที่มีการประกวดต่อเนื่องกันทุกปี คือ “รางวัลแว่นแก้ว” โดยบริษัท นานมีบุ๊คส์ จำกัด ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อคัดสรรผลงานที่เป็นวรรณกรรมสำหรับเยาวชน ผลงานที่ส่งเข้าประกวดมี 2 ประเภท คือ นวนิยายและ สารคดีสำหรับเยาวชน โครงการประกวดดังกล่าวเป็นการส่งเสริมผลงานวรรณกรรมสำหรับเยาวชนที่มีคุณภาพ และเป็นการส่งเสริมการอ่านและการเขียนวรรณกรรมสำหรับเยาวชนให้เกิดขึ้นในสังคมไทย

การประกวดรางวัลวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประจำปี 2562 ที่จัดขึ้นเป็นครั้งที่ 15 มีการประกาศการให้รางวัลประเภทนวนิยาย จำนวน 4 เรื่อง ซึ่งสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างสอดคล้องกับสังคมปัจจุบันและควรค่าแก่การส่งเสริมเยาวชนในด้านการอ่านเป็นอย่างมาก ได้แก่ ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม, ฉันท อธิษฐานกับมนุษย์ต่างดาว, ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน และเด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา วรรณกรรมเยาวชนทั้ง 4 เรื่องดังกล่าวข้างต้นมีเนื้อหาและกลวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ กล่าวคือ เรื่องฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม เป็นการนำเสนอเรื่องราวของเด็กชายที่มีชื่อว่าไข่ง เด็กที่มีความใฝ่ฝันในการเลี้ยงควาย ในเรื่องมีการแสดงให้เห็นถึงความรัก ความผูกพัน และมิตรภาพต่อสัตว์เลี้ยง ผ่านการนำเสนอฉากและสถานที่ในชนบท นอกจากนี้ยังมีการสะท้อนภาพการศึกษาไทยที่ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลทั้งครูและเด็กด้วย

เรื่องฉัน อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว มีการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ ด้วยการสร้างฉากที่เป็นโลกจินตนาการและนำความจริงมาผสมผสานอย่างกลมกลืน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กที่ชื่ออธิษฐาน ซึ่งมีพี่เลี้ยงที่เธอรักมาก ชื่อพี่เอ๋ อยู่มาวันหนึ่งพี่เอ๋ก็กลับไปยังบ้านของตนเอง อธิษฐานไม่ได้ข่าวเธออีกเลย จนกระทั่งประตูบานหนึ่งปรากฏขึ้น อธิษฐานจึงได้พบพี่เอ๋อีกครั้งที่ไม่ใช่บนโลกมนุษย์ แต่เป็นโลกของมนุษย์ต่างดาว อธิษฐานจึงต้องเรียนรู้การใช้ชีวิตเพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นให้ได้

เรื่องขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน เป็นการนำเสนอเรื่องราวของปณณ์ เด็กผู้หญิงที่อ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ เธอจึงต้องได้รับการเรียนการสอนในชั้นเรียนพิเศษของโรงเรียน ในระหว่างที่เรียนทำให้เธอได้เจอเพื่อน ๆ หลายคนที่เป็นเด็กพิเศษเหมือนกับเธอเพียงแต่ต่างลักษณะออกไป ซึ่งคนเหล่านี้เป็นตัวช่วยหนึ่งที่ทำให้ปณณ์เข้าใจและเข้าหาคนรอบตัวมากขึ้น และได้รู้ว่าเพื่อนไม่ใช่คนที่ชอบสิ่งเดียวกันหรือโดดเด่นเหนือใคร แต่คือคนที่อยู่ด้วยกันและยอมรับกันและกันได้ ส่วนเรื่องเด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา เป็นเรื่องของริว นักศึกษามหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ที่ย้อนเวลาจาก พ.ศ. 2652 กลับไปยัง พ.ศ. 2562 เพื่อศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ในสมัยนั้นว่าหากหยุดเวลาได้ มนุษย์จะอย่างไร ริวได้พบกับนนท์ เด็กชายที่มักถูกเพื่อนแกล้งอยู่เสมอ และกลายเป็นผู้ที่ถูกริวเลือกให้เขาหยุดเวลาได้

จะเห็นได้ว่า วรรณกรรมเยาวชนประเภทนวนิยายทั้ง 4 เรื่อง ได้มีการนำเสนอเรื่องราวของเยาวชนในหลากหลายแง่มุม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว่ ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 เพื่อให้เห็นถึงกลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนของเยาวชนไทยที่สร้างคุณค่าต่อผู้อ่าน และจะเป็นประโยชน์ในการทำให้เห็นว่าวรรณกรรมไม่ได้เป็นเพียงแค่สื่อเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่วรรณกรรมเป็นงานเขียนที่สำคัญในการนำเสนอแนวคิดและอุดมการณ์ของผู้เขียนที่ต้องการจะถ่ายทอดความรู้สึกให้ผู้อ่านได้ทราบถึงมุมมองและแนวคิดที่ถูกสอดแทรกเอาไว้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว่ ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562
2. เพื่อศึกษาภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว่ ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลแวนแก้ว พ.ศ. 2562 ประเภท นวนิยาย จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

1. ทุงหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม (2563) โดย เอกอรุณ (นามแฝง)
ได้รับรางวัลชนะเลิศ อันดับ 1
2. ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว (2563) โดย ลักษณ์ เกษมสุข (นามแฝง)
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
3. ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน (2563) โดย กนก วิบูลพัฒน์
ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2
4. เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา (2563) โดย ฉันทา วงษ์อุบล
ได้รับรางวัลชมเชย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษากลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นสำรวจและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยสำรวจและรวบรวมข้อมูลจากวิทยานิพนธ์ งานวิจัย และตำรา เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรม และภาพสะท้อนของเยาวชนไทย รวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ดังต่อไปนี้

- 1.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรม
- 1.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพสะท้อนเยาวชนไทยและ

ปัญหาของเยาวชนไทย

- 1.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวน

แก้ว

2. ขั้นศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลตามที่ได้สำรวจและรวบรวมมา และวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรม จากวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลแวนแก้ว พ.ศ. 2562 ประเภทนวนิยาย จำนวน 4 เรื่อง

3. ขั้นนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูล โดยเรียบเรียงผลการศึกษาค้นคว้า สรุปผล อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะ ในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษากลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ผู้วิจัยได้นำแนวทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมและภาพสะท้อนมาใช้ในการวิจัย ดังนี้

กลวิธีการนำเสนอ เป็นวิธีหรือกระบวนการที่นำเสนอเหตุการณ์ตามลำดับ ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบเรื่อง เป็นการเรียงเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน โดยมีความสัมพันธ์ของเหตุและผล ผ่านองค์ประกอบของกลวิธีการนำเสนอ เป็นลำดับขั้นตอนการนำเสนอตั้งแต่เริ่มจนจบ ดังที่ สายทิพย์ นุกูลกิจ (2543) กล่าวถึงองค์ประกอบในการนำเสนอไว้ว่า มีองค์ประกอบจำนวน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง คือ การนำตัวละครสำคัญหรือตัวดำเนินเรื่องมาเป็นชื่อเรื่อง เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของตัวละคร 2) กลวิธีการเล่าเรื่อง คือ วิธีการที่ผู้แต่งใช้หนทางถ่ายทอดเรื่องราวสู่ผู้อ่าน มี 4 วิธี คือ ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้แต่งให้ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้แต่งให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องเป็นผู้รู้เห็นเหตุการณ์เป็นผู้เล่าเรื่อง และผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตัวละครต่าง ๆ 3) กลวิธีการเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง คือ การลำดับเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งมีด้วยกันหลายวิธี เช่น การสร้างความขัดแย้ง การลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง การสร้างความกระหายใคร่รู้ การใช้เหตุการณ์ประจวบเหมาะหรือเหตุบังเอิญ การใช้ลางบอกล่วงหน้า 4) กลวิธีการสร้างตัวละคร คือ บุคคลที่ผู้แต่งกำหนดขึ้นมาเพื่อทำพฤติกรรมต่าง ๆ ในเรื่อง เป็นผู้ที่ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง อาจจะเป็นมนุษย์หรือมีไข่มนุษย์ก็ได้ และ 5) กลวิธีการสร้างและเสนอฉาก คือ สิ่งแวดล้อมในเรื่อง เช่น เวลา สถานที่ เพื่อบอกให้ผู้อ่านได้ทราบว่าตัวละครกำลังแสดงบทบาทในชีวิตของตัวละครที่มีสิ่งแวดล้อมอย่างไร ฉากที่ดีจะต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและบทบาทของเรื่อง ควรมีความสมจริง ผู้แต่งจึงมีความจำเป็นที่ต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ สภาพแวดล้อมและบรรยากาศให้ดูเป็นจริงมากที่สุด

นอกจากนี้ กุหลาบ มลลิกะมาส (2543) ก็ได้กล่าวไว้ว่า กลวิธีการนำเสนอที่นิยมใช้ทั่วไปมี 3 วิธี ได้แก่ 1) กลวิธีการเล่าเรื่อง เช่น ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ตัวละครในเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องของตนเอง ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นผู้เล่า หรือผู้แต่งเลือกผู้เล่าเรื่องหลายแบบประสมกัน 2) กลวิธีการดำเนินเรื่อง รวมถึงฉาก มีหลากหลายวิธี เช่น เล่าเรื่องตามลำดับเล่าเรื่องย้อนต้น (Flash Back) เล่าเหตุการณ์ต่างสถานที่สลับกันไปมา ด้วยการสร้างความอยากรู้เรื่องต่อไป การสร้างความขัดแย้งในการดำเนินเรื่อง การใช้เหตุบังเอิญหรือเหตุไม่คาดคิด การสื่อความคิดของผู้แต่งอย่างแจ่มแจ้ง การคลี่คลายสถานการณ์ของเรื่องไปตามลำดับขั้นตอนต่าง ๆ และการจบด้วยแบบใดแบบหนึ่งอย่างน่าสนใจ และ 3) กลวิธี

การสร้างตัวละครในเรื่อง มีหลากหลายวิธี เช่น ให้ความสำคัญแก่ตัวละครถือว่าตัวละครเป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง ตัวละครมีบทบาทไปตามเนื้อเรื่อง ใช้กลวิธีกระแสจิตประหวัดเป็นการใช้ความคิด สีหน้าของตัวละครเป็นเนื้อเรื่อง การสร้างตัวละครให้สมจริง โดยใช้แนวคิดวิทยาศาสตร์และความเป็นจริงในชีวิต การสร้างตัวละครแบบเหนือจริง มีลักษณะเกินจากปกติมนุษย์ การสร้างตัวละครแบบร่างภาพ (Sketch) บรรยายลักษณะและเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับตัวละครอย่างละเอียดหลายแง่มุม แต่ไม่มีการดำเนินเรื่องอย่างใดในตอนนั้น และการบรรยายแบบแนว เป็นวิธีการตรงข้ามกับแบบร่างภาพ การบรรยายแบบแนวนี้ผู้ชมจะเข้าใจและรู้จักตัวละครได้เอง

ดังนั้น กลวิธีการนำเสนอ จึงเป็นวิธีการหรือเทคนิคที่ผู้แต่งใช้ถ่ายทอดความนึกคิดหรืออารมณ์สะท้อนใจ เพื่อเสนอผลงานออกมาในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละครและกลวิธีการสร้างและเสนอฉาก ซึ่งกลวิธีการนำเสนอที่ดีจะทำให้วรรณกรรมมีคุณค่า

ในส่วนของภาพสะท้อน อิงอร สุพันธุ์วัฒน์ (2551) ได้กล่าวไว้ว่า วรรณกรรมกับสังคมมีความเกี่ยวข้องกันหลายลักษณะ คือ วรรณกรรมจะสะท้อนสังคมให้เราทราบว่าเกิดสิ่งใด ๆ ขึ้นในสังคมขณะนั้น และวรรณกรรมก็อาจส่งอิทธิพลต่อสังคมได้เช่นกัน สะท้อนความปรารถนาที่จะปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น แต่ส่วนใหญ่แล้ววรรณกรรมจะเป็นเครื่องสะท้อนสังคมได้ดี นักเขียนบางคนมีความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นอย่างมาก วรรณกรรมของเขา อุดมการณ์ที่สะท้อนในวรรณกรรมอาจเป็นไปได้ทั้งสองลักษณะคือ ลักษณะแรกผู้เขียนมิได้ตั้งใจและลักษณะที่สองคือผู้เขียนตั้งใจ

นอกจากนี้ ตรีศิลป์ บุญขจร (2547) ได้กล่าวว่า วรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนของสังคม ทั้งในด้านรูปธรรมและนามธรรม ด้านรูปธรรม หมายถึง เหตุการณ์ทั่วไปที่เกิดขึ้นในสังคม ผู้ศึกษาวรรณกรรมเชิงสังคมเรียกนามธรรมในวรรณกรรมว่าเป็นโครงสร้างของความรู้สึก ซึ่งด้านนามธรรม หมายถึง ค่านิยมในชีวิตจิตใจของคนในสังคม ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม ความปรารถนาและชีวิตจิตใจของคนในวรรณกรรมและความรู้สึกของผู้เขียน ดังนั้น วรรณกรรมจึงเป็นความคิดของมนุษย์ต่อสังคมและการตอบสนองทั้งทางด้านการกระทำ

ดังนั้น วรรณกรรมมีความสัมพันธ์กับสังคมเป็นอย่างมาก เพราะเป็นผลงานของมนุษย์ ซึ่งเป็นผู้สร้าง ผู้สร้างงานเขียนวรรณกรรม นอกจากถ่ายทอดประสบการณ์หรือความรู้สึก ความคิดเห็นของตนเองในวรรณกรรมไปแล้ว ยังได้บ่งบอกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือความเป็นอยู่ของคนในสังคมในสมัยนั้น ๆ ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม เป็นสิ่งที่แสดงถึงสภาพสังคมของไทย นำเสนอชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมไทย เช่น วิถีชีวิต การศึกษา ครอบครัว ค่านิยม เป็นต้น

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาสังเคราะห์และปรับใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการนำเสนอ และภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแกว่า้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ใน 5 ประเด็น ได้แก่ กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร และกลวิธีการสร้างและเสนอฉาก เพื่อให้เห็นถึงองค์ประกอบ ทั้งหมดที่มีส่วนช่วยในการนำเสนอภาพสะท้อนของเยาวชนไทยในวรรณกรรมได้อย่าง ชัดเจนยิ่งขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมการนำเสนอ คือ วิธีการหรือเทคนิคที่ผู้แต่งใช้ถ่ายทอดความนึกคิดหรือ อารมณ์สะท้อนใจ เพื่อเสนอผลงานออกมาในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละครและกลวิธีการ สร้างและเสนอฉาก

ภาพสะท้อนเยาวชนไทย คือ สภาพสังคมของไทยที่นักเขียนถ่ายทอดไว้ใน วรรณกรรม เป็นภาพที่นำเสนอชีวิตความเป็นอยู่ของเยาวชนที่อยู่ในสังคมไทย เช่น วิถีชีวิต การศึกษา ครอบครัว ค่านิยม เป็นต้น

วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแกว่า้ว คือ หนังสือสำหรับเด็กซึ่งแต่งขึ้นเพื่อให้เด็ก ที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี อ่านและเป็นไปตามหลักเกณฑ์การพิจารณาตัดสินผลงาน โครงการประกวดวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแกว่า้ว

ข้อตกลงเบื้องต้น

การอ้างอิงตัวบทที่นำมาประกอบการวิจัย ผู้วิจัยอ้างอิงโดยใช้ชื่อบท ชื่อผู้แต่ง ชื่อหนังสือ ครั้งที่พิมพ์ เลขหน้า ปีที่พิมพ์ และสำนักพิมพ์ ไว้ในหมายเหตุตอนท้ายของตัวบท และการยกตัวบทในวรรณกรรมใช้ตัวอักษรเอียง ตัวอย่างดังนี้

ผมถูกค้นไปยืนคู่กับนักเรียนหญิงชั้น ป. 4 ที่ได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทน ผมหน้า เครียดด้วยความกังวล ทั้งกลัวตอบคำถามผิดทำให้ครูเสียใจ และอายที่จะไปยืนอยู่ต่อ หน้าคนมาก ๆ

หมายเหตุ. จาก “วันเด็ก,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน *ทุ่งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม* (น. 89), 2563, นานมีบุ๊คส์.

ผลการวิจัย

1. กลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562

กลวิธีการนำเสนอเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้วรรณกรรมน่าสนใจและดึงดูดใจผู้อ่าน ซึ่งผู้เขียนต้องแสดงความสามารถในการใช้กลวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ การศึกษาค้นคว้าวิจัยศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ในด้านกลวิธีการนำเสนอ ได้แก่ กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร และกลวิธีการสร้างและเสนอฉาก โดยมีผลการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1.1 กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง

1.1.1 การตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครหลัก คือ การนำตัวละครสำคัญหรือตัวดำเนินเรื่องมาเป็นชื่อเรื่อง เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของตัวละคร ซึ่งจากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครหลัก จำนวน 1 เรื่อง คือ ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว โดยมีอธิษฐานเป็นชื่อของตัวละครหลักที่เล่าเรื่องราวของเธอกับพีเอ๋ พีเอ๋เลี้ยงที่เธอรักในวัยเด็ก แล้ววันหนึ่งพีเอ๋ก็หายไป อธิษฐานไม่ได้ข่าวเธออีกเลย จนกระทั่งประตูปานหนึ่งปรากฏขึ้น อธิษฐานจึงได้พบพีเอ๋อีกครั้งที่ไม่ใช่บนโลกมนุษย์ แต่เป็นดาวอีกดวงที่ซึ่งอธิษฐานเป็นเพียงมนุษย์ต่างดาวผู้ต่ำต้อย ผู้แต่งได้นำชื่อของตัวละครหลักคือ อธิษฐาน เป็นส่วนหนึ่งในชื่อเรื่อง นอกจากนี้ยังมีอีกหนึ่งตัวละคร คือ มนุษย์ต่างดาว ตัวละครสำคัญในเรื่อง เพราะในเรื่องจะมีเรื่องราวที่อธิษฐานต้องเข้าไปอยู่อีกโลกหนึ่งที่เป็นโลกของมนุษย์ต่างดาวและอธิษฐานก็ได้ใช้ชีวิตอยู่กับมนุษย์ต่างดาว การตั้งชื่อเรื่องดังกล่าวจึงเป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้อ่านเห็นว่าตัวละครใดเป็นตัวละครสำคัญที่ทำให้เรื่องสามารถดำเนินได้อย่างสมบูรณ์

1.1.2 การตั้งชื่อเรื่องตามสถานที่และสัตว์เลี้ยง คือ ผู้แต่งตั้งชื่อเรื่องเพื่อสื่อให้รู้ว่าเรื่องเกี่ยวข้องกับชื่อสถานที่นั้น ๆ และมีสัตว์เลี้ยงชื่อนั้นปรากฏภายในเรื่อง จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการตั้งชื่อเรื่องตามสถานที่และสัตว์เลี้ยง จำนวน 1 เรื่อง คือ ฟุ้งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม โดยเรื่องนี้เป็นเรื่องราวที่เล่าถึงชีวิตในชนบทของ โข่ง เด็กวัยหกขวบที่เติบโตและใช้ชีวิตด้วยการเลี้ยงควาย อยู่กับฟุ้งหญ้า นาข้าว ซึ่งผู้แต่งได้นำทั้งสถานที่ คือ ฟุ้งหญ้า ป่าข้าว และเจ้าเขากาง ชื่อของควาย สัตว์เลี้ยงของตัวละครเอกมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง เมื่อผู้อ่านได้อ่านชื่อเรื่องแล้วเห็นภาพได้ทันทีว่าเนื้อเรื่องในวรรณกรรมเป็นเรื่องราวที่น่าเสนอสถานที่ลักษณะใด มีความเป็นอยู่และเกี่ยวข้องกับอะไรบ้าง ซึ่งการตั้งชื่อเรื่องดังกล่าวเป็นกลวิธีที่ผู้แต่งต้องการที่จะให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนได้เห็นว่าชีวิตผู้คนในสังคมมีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ

เด็กที่ได้รับการปลูกฝังให้รักธรรมชาติตั้งแต่เด็กมักเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีส่วนร่วมในการ
รณรงค์เรื่องความยั่งยืน และการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติยังส่งผลดีต่อสุขภาพจิตของเด็ก
ช่วยให้เด็กสร้างเสริมความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็กคนอื่น ๆ ได้อีกด้วย

1.1.3 การตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง คือ ผู้แต่ง
ต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่องได้จากชื่อเรื่องโดยตรง
การตั้งชื่อวิธีการนี้คือการสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่ผู้แต่งต้องการสะท้อนภาพต่าง ๆ
ของชีวิตและสังคมให้ผู้อ่านเห็นและเข้าใจ ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตาม
ถึงสาเหตุที่มาของชื่อเรื่องนั้น ๆ ซึ่งจากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว
ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการตั้งชื่อเรื่องตามตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญ
ของเรื่อง จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา เป็นเรื่องราวของ ริว นักศึกษามหาวิทยาลัย
แห่งหนึ่งที่ย้อนเวลาจาก พ.ศ. 2652 กลับไปยัง พ.ศ. 2562 เพื่อศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์
ในสมัยนั้นว่าหากหยุดเวลาได้ มนุษย์จะทำอย่างไร และริวได้พบกับนันท เด็กชายที่มักถูก
เพื่อนแกล้งอยู่เสมอ และกลายเป็นผู้ที่ถูกริวเลือกให้เขาหยุดเวลาได้ ผู้แต่งจึงได้ตั้งชื่อเรื่องว่า
เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา โดยใช้คำว่าเด็กชาย เป็นตัวแทนของตัวละครนันท และใช้แนวคิด
สำคัญของเรื่องเกี่ยวกับการสั่งให้หยุดเวลามาเป็นแก่นเรื่องหลักสำคัญของเรื่องนี้

เรื่อง ขอบคุนที่อยู่ด้วยกัน เป็นเรื่องราวของปณณ เด็กผู้หญิงที่อ่าน
หนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ เธอจึงต้องเรียนในชั้นเรียนพิเศษของโรงเรียน ในระหว่างที่เรียน
ทำให้เธอได้เจอเพื่อน ๆ หลายคนที่เป็นเด็กพิเศษเหมือนกับเธอเพียงแต่ต่างลักษณะออกไป
เช่น สายลม เป็นเด็กเรียนเก่งแต่เดินไม่ได้ ข้าวปั้น เด็กออทิสติก ที่ต้องพูดตรงไปตรงมาด้วย
ตลอดทุกครั้ง ซึ่งคนเหล่านี้เป็นตัวช่วยหนึ่งที่ทำให้ปณณเข้าใจและเข้าหาคนรอบตัวมากขึ้น
และได้รู้ว่าเพื่อนคือคนที่อยู่ด้วยกันและยอมรับกันและกันได้ ผู้แต่งจึงได้นำมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง
ที่แทนความรู้สึกของปณณที่ขอบคุนเพื่อน ๆ และครอบครัวที่อยู่ด้วยกัน ซึ่งการตั้งชื่อเรื่อง
ดังกล่าวเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าผู้แต่งต้องการที่จะปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เยาวชน
โดยเฉพาะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม โดยหากมีการปลูกฝังตั้งแต่เด็ก จะทำให้เด็กเติบโต
ไปเป็นผู้ที่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ได้เป็นอย่างดี

สรุปได้ว่า กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว ประเภท
นวนิยาย พ.ศ.2562 ปรากฏกลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง ได้แก่ 1) การตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครหลัก
คือ การนำตัวละครสำคัญหรือตัวดำเนินเรื่องมาเป็นชื่อเรื่อง เพื่อให้เห็นถึงบทบาทและ
ความสำคัญของตัวละคร 2) การตั้งชื่อเรื่องตามสถานที่และสัตว์เลี้ยง คือ การที่ผู้แต่งตั้งชื่อ
เรื่องเพื่อสื่อให้รู้ว่าเรื่องนั้นเกี่ยวข้องกับชื่อสถานที่และมีสัตว์เลี้ยง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ปรากฏ

ภายในเรื่องและช่วยให้เรื่องดำเนินได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และ 3) การตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง คือ การนำเอาแก่นเรื่องหรือสาระสำคัญของเรื่องหรือแนวคิดที่ผู้แต่งต้องการสะท้อนภาพวิถีชีวิตของมนุษย์โดยทั่ว ๆ ไป โดยเฉพาะวิถีชีวิตของเด็กหรือเยาวชน เพื่อให้ผู้อ่านได้รับรู้และเข้าใจเรื่องมากยิ่งขึ้น และการตั้งชื่อเรื่องด้วยกลวิธีทั้งหมดนี้ แสดงให้เห็นว่าผู้แต่งต้องการดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้เกิดความสนใจใคร่รู้เนื้อหาภายในได้ชื่อเรื่องนั้น ๆ

1.2 กลวิธีการเล่าเรื่อง

1.2.1 ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร การเล่าเรื่องด้วยวิธีนี้ผู้เล่าเรื่องจะทำหน้าที่เหมือนผู้รู้แจ้ง กล่าวคือ สามารถล่วงรู้ความเป็นมาความเป็นไปของเรื่อง ตลอดจนสามารถทราบความรู้สึกนึกคิดและเข้าถึงจิตใจของตัวละครในเรื่องได้ทุกแง่มุม การเล่าเรื่องประเภทนี้จะใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 เพื่อเรียกขานตัวละครในเรื่อง และบางครั้งผู้เล่าเรื่องก็ยังสามารถวิพากษ์วิจารณ์เรื่องราวเหตุการณ์ ซึ่งจากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลอ่านแล้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการเล่าเรื่องผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละครจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา มีกลวิธีการเล่าเรื่องโดยผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร ทำให้ทราบถึงความรู้สึกนึกคิดของทุกตัวละคร ดังตัวบทที่ว่า “วิวจำเป็นต้องโกหกเพื่องานวิจัยของเขา ความจริงแล้วนาฬิกาหยุดเวลาเรือนนี้เป็นของเล่นที่ใช้เล่นสนุก ๆ กันในโลกอนาคต ใคร ๆ ก็ซื้อหามาเล่นได้ เพียงแต่ต้องนำไปเล่นในสถานที่ที่ตำรวจกาลเวลาควควบคุมและจัดให้เท่านั้น”

หมายเหตุ. จาก “พี่ชายแปลกหน้าผู้ลึกลับ,” โดย ธันวา วงษ์อุบล, ใน *เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา* (น. 36), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทนี้ ผู้แต่งได้เล่าเรื่องให้ผู้อ่านได้ทราบถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครดังกล่าว ด้วยการใช้นามบุรุษที่ 3 คือชื่อของตัวละคร และคำว่า “เขา”

เรื่อง ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว ปรากฏกลวิธีการเล่าเรื่องโดยผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร ดังตัวอย่าง

“เธอใจลอยเข้าไปลูบคลำต้นไม้ต้นหนึ่ง ชายคนหนึ่งโรยบันไดเชือกจากยอดไม้ด้านบนลงมาพอดี เฉียดศีรษะของเธอไปหวุดหวิด เขาส่งเสียงขอโทษขอโพยจากข้างบนขณะไต่ลงมาจากยอดคลิบลิ่ว จนเมื่อกระโดดมายืนบนพื้นได้ก็รีบเข้ามาขอโทษอีกครั้งอย่างเกรงใจ แต่สีหน้าเปลี่ยนเป็นผงะเมื่อเห็นใบหน้าเด็กสาวว่าเป็นมนุษย์ต่างดาว”

หมายเหตุ. จาก “4,” โดย ลักษณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน *ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว* (น. 38), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างข้างต้น ผู้แต่งได้ใช้กลวิธีผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร โดยได้เล่าเรื่องของตัวละครหญิงสาวที่ได้เข้าไปสู่อีกโลกมิติหนึ่ง และได้เจอกับชายคนหนึ่ง ด้วยการใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 ในการแทนตัวละคร

นอกจากนี้ เรื่อง ขอบคุนที่อยู่ด้วยกัน ก็ปรากฏกลวิธีการเล่าเรื่องแบบผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละครเช่นกัน โดยจะเป็นการเล่าเรื่องของตัวละครเอก คือ ปณณ เป็นส่วนใหญ่ ดังตัวบทที่ว่า “ไม่น่าเชื่อเลย เราต้องมาเรียนในห้องเรียนเด็กประถมลด ต้องมาเรียนกับเด็กประถมลดตัวเป็น ๆ ใคร ๆ ก็พูดกันว่านายข้าวปั้นเป็นออทิสติก ทำไมเราต้องมาเรียนห้องนี้ด้วย เราไม่ประถมลดแบบนี้สักหน่อย”

หมายเหตุ. จาก “ห้องเรียนเด็กประถมลด,” โดย กนก วิบูลพัฒน์, ใน *ขอบคุนที่อยู่ด้วยกัน* (น. 11), 2563, นานมีบุ๊กส์.

จากตัวบท จะเห็นได้ว่ามีกลวิธีการเล่าเรื่องแบบผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร เล่าถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ปณณ ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงความรู้สึกแรกของปณณที่ได้มาเจอกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียนพิเศษ ด้วยการ ใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 แทนตัวละครด้วย

1.2.2 ผู้แต่งให้ตัวละครตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง กลวิธีนี้จะเล่าเรื่องโดยผ่านมุมมองของตัวละครเอก โดยตัวละครเอกจะบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นและใช้สรรพนาม “ฉัน” “ข้าพเจ้า” “ผม” เป็นต้น ในการเล่าเรื่อง ด้วยเหตุนี้ผู้อ่านจึงจะสามารถทราบทรรศนะของตัวละครเอกได้โดยง่าย เพราะผู้เล่าจะเล่าทุกสิ่งทุกอย่าง ตลอดจนสามารถแสดงความรู้สึกของตัวเองให้ผู้อ่านรับรู้ ซึ่งจากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการเล่าเรื่องผู้แต่งให้ตัวละครตัวเอกเป็นผู้เล่าจำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม มีกลวิธีการเล่าเรื่องแบบผู้แต่งให้ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง คือตัวละคร โข่ง ดังตัวบทที่ว่า “ผมถูกดันไปยืนคู่กับนักเรียนหญิงชั้น ป. 4 ที่ได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทน ผมหน้าเครียดด้วยความกังวล ทั้งกลัวตอบคำถามผิดทำให้ครูเสียใจ และอายที่จะไปยืนอยู่ต่อหน้าคนมาก ๆ”

หมายเหตุ. จาก “วันเด็ก,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน *ฟุ้งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม* (น. 89), 2563, นานมีบุ๊กส์.

จากตัวบทนี้ปรากฏกลวิธีการเล่าเรื่องแบบผู้แต่งให้ตัวละครตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง สังเกตได้จากกรที่ผู้แต่งได้ให้ตัวละครเอกอย่าง โข่ง แทนสรรพนามว่า “ผม” ในการเล่าเรื่องตลอดทั้งเรื่อง เล่าความรู้สึกนึกคิด ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงอารมณ์ในการอ่านได้มากขึ้น

สรุปได้ว่า กลวิธีการเล่าเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ.2562 ปรากฏกลวิธีการเล่าเรื่อง ได้แก่ 1) ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร การเล่าเรื่องด้วยวิธีนี้ผู้เล่าเรื่องจะทำหน้าที่เหมือนผู้รู้แจ้ง สามารถล่วงรู้ความเป็นมาความเป็นไปของเรื่อง ตลอดจนสามารถทราบความรู้สึกนึกคิดและเข้าถึงจิตใจของตัวละครในเรื่องได้ และ 2) ผู้แต่งให้ตัวละครตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนเอง วิธีนี้จะเล่าเรื่องโดยผ่านมุมมองของตัวละครเอก โดยตัวเอกจะบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นและใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของตนเองให้ผู้อ่านทราบ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกเสมือนว่าตนเองได้เข้าไปอยู่ในเรื่องนั้นด้วย

1.3 กลวิธีการดำเนินเรื่อง

1.3.1 กลวิธีการเปิดเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นที่จะทำให้ผู้อ่านตัดสินใจที่จะอ่านวรรณกรรมเรื่องนั้นต่อหรือไม่ การเปิดเรื่องอาจจะเปิดเรื่องด้วยการให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับตัวละคร เหตุการณ์ และสถานที่ หรืออาจจะเป็นการแนะนำตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านเตรียมที่จะรู้ว่าเรื่องราวกี่เกิดขึ้นในวรรณกรรมเป็นอย่างไรและต้องการที่จะติดตามเรื่องราวต่อไป กลวิธีการเปิดเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภท นวนิยาย พ.ศ. 2562 พบการเปิดเรื่องแบบบรรยาย ซึ่งการเปิดเรื่องแบบนี้มักเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย ค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ อาจเป็นการบรรยายฉาก บรรยายตัวละครหรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏกลวิธีการเปิดเรื่องแบบบรรยาย ดังนี้

เรื่อง ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน มีการเปิดเรื่องแบบบรรยายถึงชีวิต สภาพความเป็นอยู่และลักษณะนิสัยของตัวละครเอก ซึ่งเป็นการปูเรื่องให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละครหลักของเรื่องตั้งแต่เริ่มเรื่อง ดังตัวอย่าง

“ปณณเป็นเด็กที่ไซคร้ายที่สุดในโลก อย่างน้อยเธอก็มั่นใจว่าเป็นเช่นนั้น เธอย้ายมาอยู่กับน้ำพิมได้สามเดือนแล้ว บ้านของน้ำพิมเป็นตึกแถวสีฟ้าอ่อนในซอยที่มีแต่ตึกแถวเรียงรายยาวเหยียด ปณณอยู่คนเดียวเกือบตลอดเพราะน้ำพิมต้องทำงาน ถึงแม้ว่าน้ำพิมจะปล่อยให้แม่ลูกคู่หนึ่งเช่าชั้นหนึ่งของบ้านเพื่อเปิดร้านตัดผม แต่ส่วนใหญ่ปณณก็อยู่ชั้นบนคนเดียวเท่านั้น”

หมายเหตุ. จาก “เด็กที่ไซคร้ายที่สุดในโลก,” โดย กนก วิบูลพัฒน์, ใน *ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน* (น. 7), 2563, นานมีบุ๊คส์.



จากตัวบทข้างต้น ผู้แต่งเปิดเรื่องด้วยการบรรยายชีวิตของปณณที่เธอย้ายมาอาศัยอยู่กับน้ำพิม บรรยายสภาพความเป็นอยู่ที่ทำให้เห็นภาพตึกแถวสีฟ้าอ่อน และมีการบรรยายถึงลักษณะนิสัยของตัวละครปณณที่เธอมีความคิดว่าเธอเป็นเด็กที่โชคร้ายที่สุดในโลก ซึ่งเป็นการบรรยายไปสู่เนื้อเรื่องที่สำคัญ

เรื่อง ทุงหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขาทางและผม มีการเปิดเรื่องด้วยการบรรยายที่มาและสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยของตัวละครเอกเพื่อให้ผู้อ่านได้ทราบที่มาของตัวละครที่มีวิถีชีวิตในชนบท ดังตัวบทที่ว่า “ผมเกิดกลางดึกในคืนฝนพรำบนเรือนหลังน้อยริมป่า ยายยู่ แม่ของแม่รับหน้าที่เป็นหมอดำแยทำคลอด ผมเป็นลูกชายคนแรก แต่เป็นน้องของพี่สาวอีกสองคนซึ่งอายุค่อนข้างห่างกัน สไบ พี่สาวคนก่อนผมเติบโตใหญ่จนวิ่งเล่นในทุ่งหญ้าได้แล้ว เธออายุย่างเจ็ดขวบตอนผมลืมตาดูโลก ขณะที่ละมัยพี่สาวคนโตอายุห่างจากผมถึงสิบสามปี”

หมายเหตุ. จาก “กลางทุ่งหญ้า,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน *ทุ่งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขาทาง และผม* (น. 7), 2563, นานมีบุ๊คส์.

ผู้แต่งเปิดเรื่องด้วยการบรรยายชีวิตของตัวละครหลัก คือ โข่ง เป็นการบรรยายตั้งแต่เขาคคลอด และมีการบรรยายถึงครอบครัวของโข่ง ตัวละครยายยู่ สไบ ละมัย ซึ่งเป็นคนในครอบครัวของโข่ง โดยบรรยายถึงที่มาของตัวละครหลักของเรื่องไว้อย่างชัดเจน

เรื่อง เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา เปิดเรื่องโดยการบรรยายถึงโลกอนาคต มีการกล่าวถึงสถานีอวกาศที่กำลังโคจรรอบดวงจันทร์ ดังตัวอย่าง

“พุทธศักราช 2652 ณ ห้วงอวกาศลึกลับมืดมิดแสนไกลโพ้น ภายในสถานีอวกาศที่กำลังโคจรรอบดวงจันทร์บริวารของดาวเสาร์ที่ชื่อ “ไททัน” ด้วยภารกิจลงสำรวจทะเลสาบหมีกัยักษ์ Kraken Mare ที่กำลังเริ่มขึ้น นักบินอวกาศสามคนเดินผ่านประตูเพื่อเข้าไปประจำที่ภายในยานสำรวจที่กำลังถูกปล่อยออกจากสถานีอวกาศเพื่อร่อนลงสู่ดวงจันทร์ไททัน”

หมายเหตุ. จาก “บทนำ,” โดย ธันวา วงษ์อุบล, ใน *เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา* (น. 7), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างบทข้างต้น การเปิดเรื่องแบบนี้ทำให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการเห็นถึงภาพและฉากที่ผู้แต่งได้บรรยาย ซึ่งด้วยเหตุการณ์ในเรื่องเป็นเหตุการณ์ในโลกอนาคต และสถานที่ที่ผู้แต่งได้บรรยายถึงสถานีอวกาศ ดวงจันทร์ ดาวเสาร์และยานสำรวจ ล้วนต้องใช้จินตนาการเพื่อให้เห็นภาพ ทำให้เกิดความน่าสนใจในการอ่าน

นอกจากนี้ เรื่อง ฉันท อธิษฐานกับมนุษย์ต่างดาว มีการเปิดเรื่องด้วยการบรรยายถึงความรู้สึกของตัวละครหลักถึงการเดินทางครั้งแรกบนเครื่องบิน ผู้แต่งได้บรรยายถึงความกลัวของตัวละคร ดังตัวบทที่ว่า “เคยฝันว่าตกจากที่สูงไหม วินาทีที่ไม่รู้ว่ากายหรือใจระตุกวบเร็วกว่ากัน ฉันทู้สึกแบบนี้ไปอีกแล้วเมื่อเครื่องบินทั้งลำหล่นวูบในหลุมอากาศ เสียงหวีดดังขึ้นพร้อมกัน อาจมีแต่ตัวเองเท่านั้นที่เปล่งเสียงไม่ออก การเดินทางไกลครั้งแรกของฉันทเหมือนทารกที่มารดาร์กักหนาทูกโยนลงในเปลแล้วออกแรงแกว่งไกวมหาศาล”

หมายเหตุ. จาก “1,” โดย ลักขณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว (น. 7), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบท จะเห็นได้ว่า ผู้แต่งได้บรรยายถึงความรู้สึกกลัวของตัวละครที่เครื่องบินตกหลุมอากาศ เป็นการบรรยายที่สามารถให้ผู้อ่านนึกจินตนาการตามได้และเข้าถึงความรู้สึกกลัวเครื่องบินในการเดินทางไกลครั้งแรกของเธอ มีการเปรียบเทียบเหมือนทารกที่มารดาร์กักหนาทูกโยนลงในเปลแล้วออกแรงแกว่งไกวมหาศาล ซึ่งผู้อ่านอ่านแล้วเห็นภาพตามและเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครได้เป็นอย่างดี

1.3.2 กลวิธีการดำเนินเรื่อง เป็นส่วนสำคัญในการช่วยสร้างความน่าสนใจชวนติดตาม ผู้เขียนอาจจะเล่าตามลำดับเวลาหรือลำดับเหตุการณ์ไปเรื่อย ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ หรือใช้วิธีการเล่าย้อนหลังถึงเหตุการณ์ในอดีตมาสอดแทรกไว้ในเหตุการณ์ปัจจุบัน กลวิธีการดำเนินเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการเล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา ซึ่งการดำเนินเรื่องแบบนี้แม้จะเล่าเหตุการณ์ที่เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา แต่เรื่องราวมักต่อเนื่องกันไปโดยตลอด จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 พบกลวิธีการดำเนินเรื่องแบบการเล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว เป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ที่ อธิษฐานเข้าไปยังโลกของมนุษย์ต่างดาวสลับกับโลกมนุษย์ปกติ ดังตัวบทที่ว่า “เธอพยักหน้าราวกับต้องตั้งใจให้ได้ขนาด แล้วหันขึ้นมองเมฆที่บังพระอาทิตย์ แสงดวงอาทิตย์สว่างจ้าแยงแผ่รัศมีพอให้เห็นชัดผ่านการกรองของปุยขาว เธอจดจ้องมันอยู่สองสามวินาทีจากนั้นรีบหลับตาลงภาพจำลองของดวงอาทิตย์ก็กลับมาเด่นเร้าหลังเปลือกตาแทน คราวนี้ประตูของเธอจึงเป็นรูปกลมเหมือนที่ติดอยู่กับบ้านในเทพนิยาย เธอเพิ่งสมาธิและพุ่งตัวไปยังประตูบานนั้น และร่วงหล่นสู่หลังประตูลับสู่โลกเดิมอันคุ้นเคย”

หมายเหตุ. จาก “5,” โดย ลักขณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว (น. 60-61), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบท จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องที่สลับสถานที่กันไปมา ในเหตุการณ์ หลังจากทีอิชฐานได้เข้าไปยังโลกของมนุษย์ต่างดาวและกลับมายังโลกปกติด้วยการจ้องมองดวงอาทิตย์แล้วพุ่งตัวไปยังประตู โดยมีการเล่าที่เรื่องราวก็ยังดำเนินต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์

เรื่อง เด็กชายผู้สังหุยเวลา มีการเล่าเรื่องโลกอนาคต ปีพุทธศักราช 2652 กับโลกในปีพุทธศักราช 2562 ดังตัวบทที่ว่า พุทธศักราช 2652 ณ ห้วงอวกาศลึกกลับมิดมิดแสนไกลโพน ภายในสถานีอวกาศที่กำลังโคจรรอบดวงจันทร์บริวารของดาวเสาร์ที่ชื่อ “ไททัน” ด้วยภารกิจลงสำรวจทะเลสาบหมึกยักษ์ Kraken Mare ที่กำลังเริ่มขึ้น นักบินอวกาศสามคนเดินทางผ่านประตูเพื่อเข้าไปประจำที่ภายในยานสำรวจที่กำลังถูกปล่อยออกจากสถานีอวกาศเพื่อร่อนลงสู่ดวงจันทร์ไททัน

หมายเหตุ. จาก “บทนำ,” โดย ธันวา วงษ์อุบล, ใน เด็กชายผู้สังหุยเวลา (น. 37), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทข้างต้น จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องถึงอนาคต คือ พุทธศักราช 2652 ซึ่งแตกต่างจากปัจจุบันในวรรณกรรมเรื่องนี้ถึง 100 ปี โดยให้ตัวละครหลัก คือ ริว เป็นผู้เดินทางข้ามเวลา วรรณกรรมเรื่องนี้จึงมีกลวิธีการเล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่ สลับกันไปมาเกือบตลอดทั้งเรื่อง

1.3.3 กลวิธีการปิดเรื่อง หรือที่เรียกกันว่าตอนจบของเรื่อง นับได้ว่าเป็นอีกส่วนของวรรณกรรมที่มีความสำคัญมาก เพราะจะเป็นส่วนที่ทำให้ผู้อ่านประเมินความประทับใจต่อวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ การปิดเรื่องมีหลายแบบ ทั้งแบบหักมุมแบบโศกนาฏกรรม แบบสุขนาฏกรรม และแบบให้ผู้อ่านนำไปคิดต่อ จากการศึกษาวิธีการปิดเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 พบกลวิธีการปิดเรื่องแบ่งออกเป็น 2 กลวิธี ดังนี้

1.3.3.1 การปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร ซึ่งจากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรมในวรรณกรรมเยาวชน จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ฉันท อิชฐาน กับมนุษย์ต่างดาว มีการปิดเรื่องด้วยความสุข เป็นเหตุการณ์ภายหลังจากตัวละครอิชฐาน ได้กลับมาสู่โลกปัจจุบันและได้บอกกับแม่ของเธอว่าอยากเข้าคณะแพทย์เพื่อเป็นหมอ แม่ของเธอก็สนับสนุนอย่างเต็มที่ ผู้แต่งได้มีการบรรยายถึงความต้องการที่จะเป็นหมออย่างชัดเจนของอิชฐาน ดังตัวบทที่ว่า อิชฐานหัวเราะเบา ๆ “ทำงานที่เหนื่อยไม่รู้แต่ที่อยากเป็นที่สุด คือหมอที่เข้าใจเด็กอย่างฉันทละมั้ง”

หมายเหตุ. จาก “13,” โดย ลักษณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน ฉันท อิชฐาน กับมนุษย์ต่างดาว (น. 146), 2563, นานมีบุ๊คส์. **วารสารมนุษย์กับสังคม**
Journal of Man and Society



จากตัวบทนี้เป็นการปิดเรื่องของวรรณกรรมเรื่องนี้ที่ทำให้รู้ถึงความมุ่งมั่น
ที่อิฐฐานอยากจะเป็นหมอตตามที่ตัวเองใฝ่ฝัน

เรื่อง เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา ปิดเรื่องด้วยความสุข เป็นเหตุการณ์หลังจาก
ตัวละครริวและนนท์ได้ลากัน และริวกลับมายังโลกอนาคต และมีการสนทนากันถึงความ
ฝันระหว่างริวกับฝัน ดังตัวอย่าง

“ฝันของผมคือการได้เดินทางไปดวงจันทร์ไททันกับยานลำนี้”

“เขาช่างตั้งชื่อยานลำนี้ได้เหมาะกับความฝันของคุณเสียจริง”

“ความใฝ่ฝันของฉันทันทีคือ ฉันทันทีว่าสักวันฉันจะได้เข้าเรียนมหาวิทยาลัยด้าน
วิทยาศาสตร์อันดับหนึ่งของประเทศนี้ให้ได้ แม้จะพลาดหวังตอนจบมัธยมปลาย แต่ฉันก็
ไม่เคยล้มมัน”

หมายเหตุ. จาก “บทส่งท้าย มุ่งสู่ความฝัน,” โดย ธันวา วงษ์อุบล, ใน เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา (น. 108), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างข้างต้น ผู้แต่งต้องการที่จะทำให้ผู้อ่านมีความฝันเหมือนกับ
ตัวละครในเรื่องที่มีการพูดคุยถึงความฝันของแต่ละคน แม้จะมีพลาดไปแล้วแต่ก็ยังมี
หวังที่จะทำตามความฝันได้ใหม่

นอกจากนี้ เรื่อง ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน ก็มีการปิดเรื่องแบบมีความสุขเช่น
กัน เป็นเหตุการณ์ที่ปณณ์และแม่ได้อยู่ด้วยกัน ดังตัวบทที่ว่า “ปณณ์รอแม่ได้ไหม ปณณ์
ไม่ต้องไปไหนแล้ว แม่จะหาทางกลับมาอยู่กับปณณ์เอง” “ปณณ์จะรอแม่ค่ะ” เด็กหญิง
ยิ้มกว้างให้แม่

หมายเหตุ. จาก “แม่,” โดย กนก วิบูลพัฒน์, ใน ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน (น. 92), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากบทข้างต้น จะเห็นได้ว่าการปิดเรื่องด้วยการคลายปมความรู้สึกของ
ตัวละครหลักคือ ปณณ์ ที่ไม่ได้อาศัยอยู่กับแม่ตั้งแต่ต้นเรื่อง จนถึงตอนจบที่ตัวละครหลัก
ได้อยู่ด้วยกันกับแม่ ผู้อ่านจะเห็นได้ว่าความสุขของตัวละครนี้คือการที่ได้อยู่กับแม่ของเธอ

1.3.3.2 การปิดเรื่องแบบให้แง่คิด คือ การจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้
ผู้อ่านคิดหาคำตอบเองหรือหาคำตอบให้แก่ปัญหานั้นได้ ซึ่งจากการศึกษาวรรณกรรม
เยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการปิดเรื่องแบบสมจริง
ในชีวิตหรือให้แง่คิด จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากางและผม ปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์หลังจาก
ที่โขงได้สูญเสียเจ้าเขากาง ควายของเขาไป และต้องจากบ้านจากครอบครัวเพื่อไปเรียนต่อ
ต้องเป็นคนที่เข้มแข็งเพื่อตัวเอง ดังตัวบทที่ว่า “วัยเยาว์ของบ้านป่าไม่เคยสอนให้ผมอ่อนแอ

ผมรู้วิธีบ่งหนามออกจากเท้าด้วยตัวเอง นั่นไม่สำคัญเท่าทำอย่างไรให้หนามไม่มีโอกาสฝังลงในฝ่าเท้าได้อีก”

หมายเหตุ. จาก “ทุ่งกว้างที่ไม่มีทั้งม้าและควาย,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน ทุ่งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม (น. 141), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จะเห็นได้ว่าการปิดเรื่องที่สอดแทรกแง่คิดเพื่อให้ผู้อ่านอ่านแล้วเกิดความรู้สึกนึกคิดในความไม่อ่อนแอของโง่ง แม้จะจากบ้านจากครอบครัวไปอยู่ที่อื่น แต่มีการแสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็งของตัวละครที่ไม่ว่าจะมีอุปสรรคใด ๆ ก็ผ่านมันไปได้ด้วยตัวเอง

สรุปได้ว่า กลวิธีการดำเนินเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏกลวิธีการเล่าเรื่อง ได้แก่ 1) กลวิธีการเปิดเรื่อง เป็นการเปิดเรื่องแบบบรรยาย เพื่อปูเรื่องให้เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน 2) กลวิธีการสร้างความขัดแย้งในการดำเนินเรื่อง ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ ซึ่งความขัดแย้งดังกล่าวที่ปรากฏ เป็นการสร้างความขัดแย้งที่ไม่ได้ปรากฏถึงความรุนแรง แต่เป็นการสร้างความขัดแย้งที่นำไปสู่การดำเนินเรื่องเพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้คิดและแก้ไขปัญหาตามได้ 3) กลวิธีการดำเนินเรื่อง เป็นการเล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา และ 4) กลวิธีการปิดเรื่อง พบการปิดเรื่องแบบสุขนานุกรม และการปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิตหรือให้แง่คิด ซึ่งการปิดเรื่องดังกล่าวจะทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กหรือเยาวชนได้เห็นถึงข้อคิดในการดำเนินชีวิตในทางที่ดีและพบกับความสุขสมหวัง

1.4 กลวิธีการสร้างตัวละคร

1.4.1 การสร้างตัวละครแบบสมจริง คือ การสร้างให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยคล้ายคนจริง ซึ่งตัวละครจะมีความโลภ โกรธ หลง เหมือนกับคนทุกประการ นักเขียนจะประพันธ์โดยเทียบเคียงกับพฤติกรรมของคนจริงในสังคม ซึ่งจากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการสร้างตัวละครแบบสมจริงจำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ขอบคุนที่อยู่ด้วยกัน มีการสร้างตัวละครแบบสมจริง คือ ตัวละครปณณ์ เด็กผู้หญิงที่เป็นเด็กพิเศษ คือ อ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ เธอจึงต้องเรียนในชั้นเรียนพิเศษของโรงเรียน ตัวละครปณณ์เป็นเด็กที่ไม่ยอมคน ชอบอยู่คนเดียว ไม่ค่อยชอบ

คุยกับใครก่อน และยังเป็นเด็กที่คิดฝันจินตนาการ ดังตัวบทที่ว่า “เธออาจจะชอบคิดฝันจินตนาการและชอบบันทึกจินตนาการของเธอลงสมุด แต่คนที่ทั้งอ่านเขียนไม่ออกและวาดรูปไม่สวยอย่างเธอจะบันทึกได้ก็แค่เพียงส่วนเลี้ยวหนึ่งของจินตนาการที่มีเท่านั้น”

หมายเหตุ. จาก “พี่สาวแปลก ๆ คนหนึ่ง,” โดย กนก วิบูลพัฒน์, ใน *ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน* (น. 57), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบท จะเห็นได้ว่าตัวละครปณณเป็นเด็กที่มีความสามารถในการจินตนาการ แต่มีข้อบกพร่องในด้านการอ่านและการเขียน ทำให้เธอไม่มั่นใจในตนเอง คิดว่าตัวเองผิดปกติจากเด็กคนอื่น ๆ ผู้แต่งต้องการจะสื่อให้เห็นถึงในความเป็นจริงที่คนเราถึงแม้จะมีสิ่งที่เป็นข้อบกพร่องของตัวเองในบางเรื่อง แต่ก็ยังมีอีกหลายอย่างที่เราสามารถทำได้

เรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากางและผม มีการสร้างตัวละคร โข่ง เด็กชายที่ค่อย ๆ เติบโตขึ้นในชนบท และเข้าเรียนหนังสือในโรงเรียน ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงการเติบโตของตัวละคร ดังตัวบทที่ว่า “ผมจะไม่ไปสอบชิงทุนเรียนต่อ จะอยู่กับพ่อ รับจ้างทำงานหาเงินมาซื้อวัวตัวใหม่ พ่อคิดถูกแล้ว ลูกชวานาไม่ควรคิดคาดหวังเกินตัว”

หมายเหตุ. จาก “หลานยาย,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน *ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม* (น. 114), 2563, นานมีบุ๊คส์.

1.4.2 การสร้างตัวละครแบบเหนือธรรมชาติ คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะเหนือธรรมชาติวิสัย เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ ซึ่งอาจปรากฏในทางกายภาพของตัวละครหรือในทางพฤติกรรมของตัวละคร จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการสร้างตัวละครแบบเหนือธรรมชาติ จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว มีการสร้างตัวละครให้มีลักษณะเหนือธรรมชาติ เพื่อสร้างความตื่นเต้นและเน้นจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกให้แก่ผู้อ่าน คือการสร้างตัวละครที่เป็นมนุษย์ต่างดาว ดังตัวบทที่ว่า “ใบหน้านั้นไม่ใช่ของเธอ แต่อาจกล่าวได้ว่ามันหล่อหลอมมาจากตัวเธอแน่นอน ศีรษะล้านโล่งมีขนเรียบติดหนัง ดวงตาเล็กหลุกหลิก ริมฝีปากใหญ่ฉีกเฉียงขึ้นทั้งสองข้างราวเสยะยี่มีเขี้ยวแหลมสองข้าง ตามใบหน้ามีขนแซมงอก ลักษณะโดยรวมคล้ายลิงมากกว่าคน แต่ดูน่ากลัวกว่าลิงจริง ๆ มาก”

หมายเหตุ. จาก “3,” โดย ลักษณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน *ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว* (น. 32), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จะเห็นได้ว่าผู้แต่งมีการบรรยายถึงลักษณะของตัวละครที่เป็นมนุษย์ต่างดาว ซึ่งเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ ทำให้ผู้อ่านเกิดนิมิตภาพจินตนาการได้ถึงรูปลักษณ์ของมนุษย์ต่างดาวได้ว่ามีลักษณะที่ไม่เหมือนมนุษย์ทั่วไป

สรุปได้ว่า กลวิธีการสร้างตัวละครในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว่ ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏกลวิธีเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร ได้แก่ 1) การสร้างตัวละครแบบสมจริง มีการสร้างให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยคล้ายคนจริง ซึ่งตัวละครจะมีความโลภ โกรธ หลง เหมือนกับคนทุกประการ และ 2) การสร้างตัวละครแบบเหนือจริง มีการสร้างตัวละครให้มีลักษณะเหนือธรรมชาติวิเศษ เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ และทำให้วรรณกรรมมีความน่าสนใจ ซึ่งกลวิธีการสร้างตัวละครดังกล่าวมีการนำเสนอตัวละครวัยเด็กเป็นหลัก เพื่อให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายของผู้อ่านที่เป็นเยาวชนด้วย

1.5 กลวิธีการสร้างและเสนอฉาก

1.5.1 การสร้างฉากเหมือนจริง เป็นการสร้างฉากโดยมีเนื้อเรื่อง องค์ประกอบ รวมถึงตัวละครจะอยู่ในรูปแบบของความสมจริง สร้างจากพื้นฐานและความเข้าใจที่เป็นความจริง ผู้เขียนจึงใส่ใจในรายละเอียดเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพและทำให้วรรณกรรมมีความสมจริงแบบสมบูรณ์ จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว่ ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการสร้างฉากเหมือนจริง จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม พบการสร้างและเสนอฉากเหมือนจริงอยู่จำนวนหลายบท ดังตัวบทที่ว่า “จำความได้ผมก็แลเห็นผืนป่าสดเขียวหนาที่บทิศตะวันตก บ้านไม้หลังน้อยยกพื้นสูงของเราเหมือนมีเงาไม้และเนินหญ้าแบ่งครึ่งกันสวมกอดไว้ในวงแขนด้านทิศตะวันออกเป็นทุ่งนาซึ่งอยู่ถัดจากเนินรกร้างเต็มไปด้วยหญ้านานาชนิด”

หมายเหตุ. จาก “กลางทุ่งหญ้า,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม (น. 8), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทจะเห็นได้ว่าการบรรยายฉากสิ่งแวดล้อมที่เต็มไปด้วยธรรมชาติ บรรยายถึงบ้านที่มีลักษณะความเป็นอยู่รายล้อมไปด้วยผืนป่าสีเขียว เนินหญ้าเมื่อได้อ่านแล้วทำให้เห็นภาพธรรมชาติที่มีอยู่จริงได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ เรื่อง ขอบคุนที่อยู่ด้วยกัน ยังมีการสร้างและเสนอฉากที่เหมือนจริง ดังตัวบทที่ว่า “บ้านของน้ำพิมเป็นตึกแถวสีฟ้าอ่อนในซอยที่มีแต่ตึกแถวเรียงรายยาวเหยียด ปลายน้อยคนเดียวเกือบตลอดเพราะน้ำพิมต้องทำงาน ถึงน้ำพิมจะปล่อยให้

แม่ลูกคู่หนึ่งเข้าชั้นหนึ่งของบ้านเพื่อเปิดร้านตัดผม แต่ส่วนใหญ่ปณมก็อยู่ชั้นบนคนเดียวเท่านั้น”

หมายเหตุ. จาก “เด็กที่โชคร้ายที่สุดในโลก,” โดย กนก วิบูลพัฒน์, ใน *ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน* (น. 7), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากข้อความข้างต้น เป็นการบรรยายฉากที่บรรยายถึงที่อยู่อาศัยของตัวละครหลัก มีการบรรยายถึงลักษณะของบ้านที่เป็นตึกแถวสีฟ้าอ่อนในซอย ซึ่งเมื่อผู้อ่านได้อ่านแล้วจะนึกภาพลักษณะความเป็นอยู่ของตัวละครที่สมจริงได้

1.5.2 การสร้างฉากเหนือจริง มักพบในวรรณกรรมเยาวชนประเภทจินตนิยาย เป็นการสร้างโลกแห่งจินตนาการของผู้เขียนให้ผู้อ่านรู้สึกตื่นเต้นกับประสบการณ์แปลกใหม่ จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏการสร้างฉากเหนือจริง จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ฉันท อธิษฐานกับมนุษย์ต่างดาว พบการสร้างฉากที่มีลักษณะเหนือจริงอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งในเรื่องจะเป็นการเล่าเรื่องในโลกที่มีลักษณะเหนือจริง ดังตัวอย่าง *ทิวทัศน์จากลำธารไปสู่ชุมชน เริ่มต่างจากเส้นทางที่เธอผ่านมาลำพังต้นไม้ ในป่าลำต้นแข็งแรงสูงใหญ่ บางต้นมีรากแข็งแรงเหยียดแทงโผล่พื้นผิวดิน ดูคล้ายหนวดปลาหมึกยักษ์วัดหัวพื้นป่า รากต่อรากของต้นไม้ ต้นต่อต้นเลื้อยมาบรรจบ และหลบลี้อย่างกันเองตามธรรมชาติ ไอ่อมกระดับหัวเข่าลอยขึ้นจากพื้นดินเย็น เฝียบที่ไม่ค่อยได้รับแสงแดดทำให้เธอต้องเดินคลำทางอย่างระมัดระวังมากขึ้น*

หมายเหตุ. จาก “4,” โดย ลักษณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน *ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว* (น. 34), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างบทที่ยกมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการบรรยายฉากที่มีลักษณะเหนือจริง เป็นการบรรยายถึงสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในลักษณะที่อยู่เหนือธรรมชาติ บรรยายถึงรากของต้นไม้ที่แทงโผล่ผิวดินเหมือนหนวดปลาหมึก หรือไอ่อมกระดับหัวเข่าลอยขึ้นจากพื้นดิน เมื่อได้อ่านแล้วทำให้เกิดจินตนาการและทำให้เนื้อเรื่องแปลกใหม่ น่าสนใจยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เรื่อง เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา ได้มีการสร้างฉากที่มีลักษณะเหนือจริงเช่นกัน วรรณกรรมเรื่องนี้จะมีเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวกับโลกอนาคต ผู้แต่งได้สร้างฉากที่เกิดขึ้นในอนาคตซึ่งยังเป็นเรื่องเหนือจริงสำหรับปัจจุบัน ดังตัวอย่างบทที่ว่า “เวลาเจ็ดนาฬิกาของเช้าวันหนึ่งในเดือนธันวาคม ปีพุทธศักราช 2652 ใจกลางกรุงเทพมหานครที่ขมุกขมัวเพราะไอ่อมอกในฤดูหนาว ชายหนุ่มกำลังหลับสบายอยู่ในอพาร์ทเมนต์ลอยฟ้าของมหาวิทยาลัย ซึ่งมองจากเบื้องล่างดูเหมือนกลุ่มลูกโป่งสวรรค์สีลูกกวาดที่ลอยโดดเด่นอยู่กลางอากาศ”

หมายเหตุ. จาก “งานวิจัยของริว,” โดย ธันวา วงษ์อุบล, ใน *เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา* (น. 10), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากข้อความข้างต้น มีการบรรยายถึงฉากที่อยู่ในโลกอนาคต ทั้งอาร์ทเมนต์ลอยฟ้าที่มองจากข้างล่างเหมือนลูกโป่งสวรรค์ที่ลอยอยู่บนอากาศ มีลักษณะที่เหนือจริง ทำให้วรรณกรรมเรื่องนี้มีความน่าสนใจ ผู้อ่านอ่านแล้วเกิดจินตนาการ ได้ถึงโลกอนาคต

สรุปได้ว่า กลวิธีการสร้างและเสนอฉากในวรรณกรรมเยาวชนรางวัล แวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ปรากฏกลวิธีเกี่ยวกับการสร้างและเสนอฉาก ได้แก่ 1) การสร้างฉากเหมือนจริง ผู้แต่งได้ใส่ใจในรายละเอียดเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพและทำให้ วรรณกรรมมีความสมจริงแบบสมบูรณ์ และ 2) การสร้างฉากเหนือจริง เป็นการสร้าง โลกแห่งจินตนาการ เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกตื่นเต้นกับประสบการณ์แปลกใหม่ รวมทั้งมีความ มหัศจรรย์ในฉากที่เป็นส่วนเสริมให้เกิดความสมบูรณ์ในวรรณกรรมเยาวชนแนวจินตนิยาย มากยิ่งขึ้น และช่วยในการเสริมสร้างจินตนาการของเด็กและเยาวชนได้เป็นอย่างดี

จะเห็นได้ว่า กลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนได้แสดงให้เห็นถึง ลักษณะเฉพาะของวรรณกรรมเยาวชน ปรากฏให้เห็นถึงกลวิธีการนำเสนอผ่าน องค์ประกอบที่สามารถทำให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนเข้าถึงได้ง่าย เน้นความสนุกสนานและ สร้างเสริมจินตนาการ คำโครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีแนวคิดหลักของเรื่องที่เด่นชัด ตัวละคร อยู่ในวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน มีความสมจริง ผู้อ่านสามารถสัมผัสตัวละครได้ง่าย รวมทั้งมีการ สร้างฉากแบบสมจริงผสมจินตนาการ เพื่อให้เยาวชนได้เกิดความเพลิดเพลินในการอ่านได้ มากยิ่งขึ้น และโดยส่วนใหญ่ มักจะใช้จุดจบแบบมีความสุข

2. ภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภท นวนิยาย พ.ศ. 2562

การศึกษาภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพสะท้อนเยาวชนไทยในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ภาพสะท้อนด้านสังคม ภาพสะท้อนด้านความรัก และภาพสะท้อนด้านคุณธรรมและ จริยธรรม ซึ่งปรากฏผลการศึกษาดังนี้

2.1 ภาพสะท้อนด้านสังคม

2.1.1 การศึกษา วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญและปัญหาของการศึกษา ดังนี้

เรื่อง ขอบคูนที่อยู่ด้วยกัน สะท้อนถึงปัญหาในด้านการศึกษา คือ ปัญหา การอ่านของเด็กนักเรียน ดังตัวบทที่ว่า “หนูอ่านไม่ออกค่ะ” ปณณ์บอกครูบรรณา เธอมา เรียนกับครูบรรณาได้สองสามครั้งแล้ว แต่เธอก็ยังไม่ยอมอ่านหนังสือให้ครูฟัง ความจริงครู

พระราชาก็พูดถูก ปณณพ้ออ่านออกอยู่บ้าง แต่เธอจะอ่านไปทำไม ถึงอ่านก็อ่านติด ๆ ขัด ๆ และสุดท้ายก็ไม่รู้เรื่องอยู่ดี

หมายเหตุ. จาก “จดหมายที่ไม่เต็มใจเขียน,” โดย กนก วิบูลพัฒน์, ใน *ขอบคุนที่อยู่ด้วยกัน* (น. 14), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการอ่านของตัวละคร ปณณเด็กหญิงวัยประถมศึกษาปีที่ 5 ที่อ่านหนังสือไม่ออกและเขียนไม่ได้และผู้เขียนชี้ให้เห็นว่าครูและโรงเรียนมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจและช่วยแก้ปัญหาให้เด็ก อีกทั้งยังสามารถถึงศักยภาพของเด็กที่ทำให้เรื่องร้ายกลายเป็นดีได้

นอกจากนี้ เรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากางและผม ได้มีการสะท้อนภาพการศึกษาไทยที่ขึ้นอยู่กับตัวบุคคล คือ ความเสียสละของครู ความสามารถ ความอดทน และมิตรภาพของเด็ก ๆ แม้รัฐจะเข้ามาไม่ถึง แต่พวกเขาทำให้ชีวิตก้าวไปสู่ที่ดีขึ้นได้ ดังตัวบทที่ว่า “เด็ก ๆ ต้องมาโรงเรียน และการเรียนหนังสือมันจำเป็นต่อชีวิต ผมเริ่มทำความเข้าใจจากที่เขียน กข ไม่เป็น บวกเลขไม่ได้ ผ่านการเรียนรู้จากที่ครูบุญเลิศสอนแล้ว ผมคิดว่าอีกไม่นานก็คงอ่านหนังสือออกและบวก-ลบ-คูณ-หารเลขได้เอง”

หมายเหตุ. จาก “อาหารมื้อกลางวัน,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน *ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม* (น. 51), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบท สะท้อนให้เห็นถึงความคิดของโง่งที่มีต่อครูบุญเลิศ จากเมื่อก่อนที่เขาเคยโกรธครูบุญเลิศที่มาบังคับให้เขามาโรงเรียน แทนที่จะได้เอาเวลาไปเลี้ยงควาย จนสุดท้ายเขาได้เข้าใจว่าการศึกษามีต่อชีวิตเป็นอย่างมาก เมื่อได้อ่านแล้วผู้อ่านรับรู้ได้ถึงความเสียสละและความหวังดีที่ครูบุญเลิศมีต่อโง่งและเพื่อน ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของครูที่พยายามปลุกฝังให้เด็กเห็นถึงความสำคัญของการศึกษา อีกทั้งยังมีการสะท้อนให้เห็นถึงการศึกษสำหรับเยาวชน โดยเฉพาะเยาวชนด้อยโอกาสที่ขาดแคลนหรืออาศัยในถิ่นทุรกันดาร ดังตัวอย่าง

“ครูโนหรืออยากให้อีงได้เรียนต่อ บ่นเสียตายถ้าเรียนแค่ปอสี่ ครูบอกอีกว่าจะหาทางช่วย”

พ่อสายหัว “ไม่ต้องไปเชื่อครูหรอก เราเป็นลูกชวานา ถึงสอบทุนได้ เราก็มไม่มีเงินอยู่ดี”

แม่แย้ง “ครูเขาสนับสนุน ลองสอบดูสักหน่อยก็ดี เพื่อลูกเราจะไปได้ไกล”

หมายเหตุ. จาก “หลานยาย,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน *ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม* (น. 111), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงปัญหาการขาดแคลนทุนทรัพย์ในการศึกษาของครอบครัวในชนบท จะเห็นได้ว่า โข่ง เป็นเด็กเรียนเก่งและครูในรียากให้โข่งได้เรียนต่อ แต่พ่อของโข่งไม่เห็นด้วยเพราะมีปัญหาด้านการเงิน ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นอีกหนึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษาของไทย

2.1.2 วิถีชีวิต วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ได้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของเยาวชนในชนบทที่ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตจากสภาพแวดล้อมและธรรมชาติรอบตัว ดังนี้

เรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม ได้กล่าวถึงเยาวชนที่อยู่ในชนบท มีวิถีชีวิตที่พึ่งพาธรรมชาติ ดังตัวบทที่ว่า “ผมออกไปจับกบและหาปลาในรุ่งเช้า บางวันก็ได้แมงคามาให้แม่ตำน้ำพริกพร้อมกับปลาช่อนตัวโต ฤดูไถหว่าน ปักดำ หลังสู้ฟ้า หน้าสู้ดินผ่านไป แม่กับพี่สาวเริ่มงานทอผ้า พ่อนำไม้ไผ่มาจักตอก ย้อมสี และลงมือสานกระติบข้าว”

หมายเหตุ. จาก “เด็กชายผู้ไม่มีควายเป็นของตัวเอง,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน ฟุ้งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม (น. 15), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทสะท้อนให้เห็นว่า เยาวชนในชนบทเรียนรู้วิถีชีวิตบางอย่างจากการดำรงชีวิตเพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เช่น เยาวชนเรียนรู้วิธีการหาสัตว์มาทำเป็นอาหาร และยังสะท้อนถึงกิจกรรมของคนในครอบครัวที่มีหน้าที่แต่ละอย่าง ดังตัวอย่างที่ยกมาเช่น แม่กับพี่สาวทอผ้า พ่อนำไม้ไผ่มาจักตอกย้อมสีและสานกระติบข้าว เป็นต้น นอกจากนี้ในตัวบทที่ว่า “เด็กบ้านป่าไม่ว่าหญิงหรือชาย นอกจากช่วยงานครอบครัวเท่าที่ทำได้แล้วยังต้องเป็นกำลังหาอาหาร ตื่นนอนตอนเช้า ผมจะออกจากบ้านไปเก็บเห็ดโคนหน้าฝน บางวันได้หน่อไม้ป่า ดอกกระเจียว เห็ดกระด้างตามขอนไม้”

หมายเหตุ. จาก “หนังกวบอยสติ๊ก,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน ฟุ้งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม (น. 55), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของเยาวชนในชนบท ทั้งผู้หญิงผู้ชาย มีหน้าที่ในการหาอาหาร มีการบรรยายถึงพืชผักต่าง ๆ ที่สามารถนำมาประกอบอาหาร เช่น เห็ดโคน หน่อไม้ป่า ดอกกระเจียว ซึ่งพืชผักเหล่านี้มักเจอได้ตามวิถีชีวิตของชนบท

2.1.3 การอยู่ร่วมกับผู้อื่น วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ได้สะท้อนให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นที่จะต้องมีการปรับตัวเพื่อการดำรงชีวิตที่ดี ดังนี้

เรื่อง ขอบคุดที่อยู่ด้วยกัน มีการสะท้อนถึงการอยู่ร่วมกับผู้อื่นผ่านตัวละครปณณ์ ดังตัวบทที่ว่า “วันนี้ปณณ์ตื่นนอนแต่เช้า เธอเตรียมตัวไปโรงเรียนตามปกติ เด็กหญิงหิวผมและฮัมเพลงไปด้วย ปณณ์มองตัวเองในกระจกด้วยความประหลาดใจ ความรู้สึกกังวลในตอนเช้าว่าเธอจะต้องไปพบกับความอึดอัดต่าง ๆ ที่โรงเรียนจางหายไปกว่าแต่ก่อนมาก มากพอที่เธอจะฮัมเพลงในตอนเช้าได้โดยไม่รู้ตัว”

หมายเหตุ. จาก “การยอมรับ,” โดย กนก วิบูลพัฒน์, ใน *ขอบคุดที่อยู่ด้วยกัน* (น. 72), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นของปณณ์ในทางที่ดีขึ้น จากที่ปณณ์ต้องอึดอัดเวลาที่ไปโรงเรียนเจอกับคนอื่นก็หายกังวลโดยไม่รู้ตัว สะท้อนให้เห็นถึงการเปิดใจในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นของตัวละคร

นอกจากนี้ เรื่อง ฉัน อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว ปรากฏภาพสะท้อนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เมื่ออธิษฐานต้องเข้าไปอยู่ในที่แห่งใหม่ที่แปลกแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไป การใช้ชีวิตร่วมกับผู้คนในที่แห่งนั้นจึงมีการปรับตัว ดังตัวบทที่ว่า “ทางที่ดีที่สุดคือต้องอยู่อย่างสงบเสงี่ยม พวกหมาจึงพยายามไม่ทำตัวโดดเด่นและหลีกเลี่ยงให้อีกสามกลุ่มที่เหลือได้เดินก่อน เลือกลีโตะกินข้าวก่อนตักอาหารก่อน เข้าห้องน้ำก่อน การเลี้ยงมีเรื่องแต่ละครั้ง นอกจากจะโดนกฎหมู่ถล่มแล้ว ดูเหมือนมนุษย์เองก็จะพร้อมเข้าข้างมนุษย์ต่างดาวหมู่มากและรังเกียจหมาอย่างพวกเธอเป็นพิเศษ”

หมายเหตุ. จาก “8,” โดย ลักษณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน *ฉัน อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว* (น. 91), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทนี้สะท้อนให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันของตัวละครอธิษฐานที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นเมื่อต้องไปอยู่ในสถานที่ที่ตนเองไม่คุ้นเคย

จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว์ ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ประเด็นภาพสะท้อนด้านสังคม ในด้านการศึกษา ผู้แต่งมีการสะท้อนถึงปัญหาในด้านการศึกษา คือ ปัญหาการอ่านไม่ออกและเขียนไม่ได้ ที่ชี้ให้เห็นว่าครูและโรงเรียนมีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหาดังกล่าว และได้มีการสะท้อนถึงความสำคัญของการศึกษาไทยผ่านบทบาทของเด็กและครู เพื่อให้เห็นว่าการศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับเยาวชน และไม่เพียงแต่จะทำให้เยาวชนได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต แต่ยังเป็นการปลูกฝังคุณธรรมและค่านิยมที่ดี การศึกษาช่วยให้เยาวชนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเอง นำไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบและสามารถนำพาประเทศไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองได้ ต่อมา ด้านวิถีชีวิต ผู้แต่งสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในชนบท ซึ่งผู้แต่งต้องการ

ปลูกฝังให้เยาวชนเข้าใจถึงชีวิตที่เรียบง่าย โดยการอยู่พึ่งพาอาศัยกัน อยู่ท่ามกลางธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่อำนวยต่อการทำการเกษตรเพื่อยังชีพแบบพออยู่พอกินในสังคม และด้านการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ผู้แต่งแสดงให้เห็นว่าการดำเนินชีวิตในสังคม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น เพื่อที่จะดำรงชีวิตต่อไปในสังคมให้ได้

2.2 ภาพสะท้อนด้านความรัก

2.2.1 ความรักภายในครอบครัว วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแก้ว ประเททวนนิยาย พ.ศ. 2562 ได้สะท้อนความรักภายในครอบครัว การมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกหรือคนในครอบครัว ดังนี้

เรื่อง ขอบคุนที่อยู่ด้วยกัน มีการสะท้อนให้เห็นถึงความรักของคนในครอบครัว คือปณณกับแม่ ซึ่งทั้งคู่ไม่ได้อยู่ด้วยกัน แต่ยังคงมีความรักระหว่างแม่ที่สะท้อนให้เห็น ดังตัวอย่าง

“หนูคิดถึงแม่จังเลย” ปณณวิ่งเข้าไปกอดแม่อีกครั้งเพื่อให้หายคิดถึง

“ไม่ต้องคิดถึงแล้ว แม่มาคราวนี้จะพาปณณไปอยู่ด้วยกัน” แม่แพรวบอกอย่างมั่นใจ

“ปณณจะไปกับแม่ใหม่” แม่แพรวถามปณณ คินั่นแม่มานอนกับปณณที่ห้อง ปณณรู้สึกถึงความอบอุ่นที่ขาดหายไป

หมายเหตุ. จาก “แม่,” โดย กนก วิบูลพัฒน์, ใน *ขอบคุนที่อยู่ด้วยกัน* (น. 84), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างที่ยกมา จะเห็นได้ว่าแม่ปณณ ไม่ได้อาศัยอยู่กับแม่ แต่ปณณ ยังคงรอคอยที่จะได้เจอแม่และคิดถึงอยู่เสมอ พอได้เจอกันปณณรู้สึกถึงความอบอุ่นที่หายไป สะท้อนให้เห็นถึงความผูกพันระหว่างแม่กับลูกที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว

เรื่อง เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา มีการสะท้อนให้เห็นถึงความรักในครอบครัวระหว่างแม่ลูก ดังตัวอย่าง

“แม่จะไม่ถามหรือหนะว่าหนูมีปัญหาอะไรที่โรงเรียน หรืออาจเป็นการบ้านที่ครูให้หนูทำแล้วหนูมาถามแม่ แต่เมื่อนหนูถาม แม่ก็จะตอบเท่าที่ความรู้และประสบการณ์ของแม่มี แล้วให้หนูลองตรึกตรองและคิดแก้ปัญหาต่อเอาเองนะครึบ” คำพูดของผู้เป็นแม่ทำให้เด็กชายเริ่มคลายกังวลลง ทุกครั้งที่แม่อยู่ข้าง ๆ เขารู้สึกอบอุ่นและปลอดภัยเมื่อเห็นรอยยิ้มและแววตาที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความรักนั้น หนูที่พยักหน้ารับเป็นเชิงบอกว่าเข้าใจในสิ่งที่แม่กำลังพูด

หมายเหตุ. จาก “นิทานสอนใจ,” โดย ธันวรา วงษ์อุบล, ใน *เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา* (น. 91), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างที่ยกมา สะท้อนให้เห็นถึงความรักระหว่างแม่ลูก ที่ผู้เป็นแม่คอยอยู่เคียงข้าง เป็นความอบอุ่นและความปลอดภัยให้แก่ลูกเสมอ จะเห็นได้ว่าแม่ของนนท์คอยช่วยเหลือด้วยการให้ คำแนะนำจากประสบการณ์ของตัวเอง และเมื่อลูกเจอกับปัญหาแม่ก็พร้อมที่จะอยู่เคียงข้างเสมอ

เรื่อง ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว ก็ได้ปรากฏภาพสะท้อนความรักของครอบครัว ดังเหตุการณ์ที่อธิษฐานตัดสินใจที่จะเรียนต่อแพทย์ ซึ่งครอบครัวก็มีความยินดีและพร้อมสนับสนุน ดังตัวอย่าง

ช่วงนี้เราคุยกันน้อย ลงเพราะอธิษฐานตัดสินใจแน่นอนแล้วว่า จะสอบเข้าคณะแพทย์ จึงต้องทุ่มเทให้กับการศึกษามากเป็นพิเศษเพื่อให้ตามทันเพื่อนที่ตั้งลำมาทางนี้ไว้แล้วหลายปี ทุกคนในบ้านได้ยืนต่างสนับสนุนอย่างแข็งขัน เธอกระซิบด้วยว่า ยิ่งแววตาของแม่นั้น เห็นชัดว่ามีความยินดีปรีดาถึงไกลออกมาเป็นประกายวิบวับ ราวกับว่าแค่การประกาศเป้าหมายนั้นเท่ากับลูกสาวมาบอกว่าสอบติดแล้วด้วยซ้ำ

หมายเหตุ. จาก “13,” โดย สลักณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว (น. 144), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างที่ยกมา สะท้อนให้เห็นถึงความรักของครอบครัวอธิษฐานที่พร้อมสนับสนุนลูกทุกอย่าง จากตัวอย่างที่ยกมา สะท้อนให้เห็นถึงความรักภายในครอบครัวของอธิษฐานที่พร้อมสนับสนุนในทางที่ถูกตัดสินใจเลือก ซึ่งอธิษฐานตัดสินใจที่จะสอบเข้าคณะแพทย์ แม้ก็มีความดีใจและมีความยินดีเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้ เรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากางและผม ยังปรากฏภาพสะท้อนความรักของครอบครัว ที่ได้มีแค่จากพ่อกับแม่เท่านั้น แต่ยังมีความรักจากยาย ผู้เป็นอีกคนหนึ่งในครอบครัวของโง่ง ที่มอบแต่ความรัก ความหวังดีให้ ดังตัวบทที่ว่า “บนขานเรือนที่ผมกับยายนอนเคียงข้าง แค่อ้อมตาก็แลเห็นหมู่ดาว ผมบอกยายว่าครูโนรีอยากให้ไปสอบชิงทุนการศึกษา ยายบอกว่าโปลี ไปเรียนต่อสูง ๆ แล้วจะได้เป็นครู เป็นตำรวจ หรือทหาร ไปอยู่ในเมืองขาดเหลืออะไรก็เขียนจดหมายมาบอกยาย ถ้าไอ้แก่นไม่ส่งเงินไปให้ก็มาเอาที่ยาย”

หมายเหตุ. จาก “หลานยาย,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม (น. 116-117), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทจะเห็นได้ถึงความรัก ความปรารถนาดีของยายที่มีต่อโง่ง ความหวังดีของยายที่ต้องการให้โง่งได้เรียนต่อสูง ๆ จะได้เป็นครู เป็นตำรวจหรือทหาร ถึงผู้เป็นพ่อของโง่งไม่ส่งเงินไปให้ ยายก็พร้อมที่จะสนับสนุนการเรียนให้แก่โง่ง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความปรารถนาดีของยายที่มีต่อโง่ง

2.2.2 ความรักระหว่างเพื่อน วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภท นวนิยาย พ.ศ. 2562 ได้สะท้อนความรักระหว่างเพื่อนที่มีต่อกันทั้งในตอนที่สุดและทุกข์ ดังนี้

เรื่อง ทุ่งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม มีการสะท้อนให้เห็นถึงความรักเพื่อน ระหว่างกลุ่มเพื่อน ๆ ของโง่ง ที่เติบโตมาด้วยกันตั้งแต่เด็ก ๆ และคอยอยู่เคียงข้างกัน ดังตัวอย่าง

“เราช่วยกันหอบฟางข้าวมาปูเป็นที่นอน ส่วนที่เป็นหมอนหนุนก็เลือกพื้นดินนุ่ม ๆ ปูฟางทับอีกชั้น เราเตรียมไม้แห้งไว้กองใหญ่ ก่อกองไฟเพิ่มขึ้นอีกให้เป็นทั้งกรุ่นคว้นและแสงสว่างรายรอบตรงจุดที่เจ้าเขากางนอนป่วย ผมไม่ได้ร้องขอน้ำใจจากเพื่อน ๆ แต่พวกเขาพร้อมจะอยู่ร่วมในช่วงที่ผมทุกข์เศร้า โง่ง ไม่เคยมีควายเป็นของตัวเองและไม่ใช้คนฉลาด แต่ดูเหมือนจะเข้าใจดีว่าควายมีความหมายต่อผมมากน้อยแค่ไหน เขาไม่ได้หัวเราะแหย่ ๆ เขาจ้องมองเจ้าเขากาง แล้วหันมาจ้องหน้าผมพร้อมรอยยิ้มเศร้า”
หมายเหตุ. จาก “ความผูกพัน,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน ทุ่งหญ้า ป่าข้าว เจ้าเขากาง และผม (น. 129), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างที่ยกมา สะท้อนให้เห็นถึงความรักในมิตรภาพของกลุ่มเพื่อน ๆ ที่มีต่อโง่ง ในวันที่โง่งมีเรื่องทุกข์เศร้านี้ก็คอยมาอยู่เคียงข้างโดยที่โง่งไม่ได้ร้องขอความช่วยเหลือจากเพื่อน แต่พวกเขาพร้อมที่จะอยู่ร่วมทุกข์ร่วมสุข และเข้าใจความรู้สึกของโง่งเป็นอย่างดีว่าเจ้าเขากาง ควายของเขามีความหมายกับโง่งมากเพียงใด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความรักของเพื่อนที่คอยอยู่เคียงข้างกันเสมอ

นอกจากนี้ เรื่อง ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน ก็ปรากฏภาพสะท้อนถึงความรักของเพื่อน ระหว่างปณณ์กับปิ่นใหญ่ ถึงแม้ว่าในตอนแรกทั้งคู่มีปัญหาต่อกัน สุดท้ายทั้งคู่ก็กลายมาเป็นเพื่อนรัก ดังตัวอย่าง

“แล้วจะไปนานแค่ไหน” ปิ่นใหญ่ถาม

“ก็ไปอยู่เลย พอจบประถมก็นั่งเรือไปเรียนมัธยมในเมือง” ปณณ์ตอบ

“เออ จบมอสามแล้วเรามาตามไป” ปิ่นใหญ่บอกด้วยท่าที่ยียวน สำหรับปิ่นใหญ่แล้วทุกอย่างเรียบง่าย ไม่มีอะไรซับซ้อน แต่ปิ่นใหญ่ก็ทำให้ปณณ์ยิ้มได้เสมอ

“ไม่แน่ จบมอสามแล้วเราอาจได้กลับมาก็ได้ ใครจะรู้” ปณณีย์มให้เพื่อน

รักของเธอ

หมายเหตุ. จาก “แม่,” โดย กนก วิบูลพัฒนา, ใน *ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน* (น. 88), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างที่ยกมา จะเห็นได้ว่ามีมิตรภาพระหว่างปณณีย์และปิ่นใหญ่ มีความผูกพันกันมาก เห็นได้จากตอนที่ปณณีย์ต้องย้ายโรงเรียนเพื่อไปอยู่กับแม่ ทำให้ทั้งสองคนต้องแยกกัน แต่ปิ่นใหญ่ก็ยังทำให้ปณณีย์ได้เสมอ ซึ่งผู้อ่านรับรู้ได้ถึงความรัก ความผูกพันระหว่างปณณีย์และปิ่นใหญ่ว่ามีมากมายแค่ไหน

2.2.3 ความรักต่อสัตว์เลี้ยง วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภท นวนิยาย พ.ศ. 2562 ได้สะท้อนความรัก ความเมตตาที่มีให้สัตว์เลี้ยง ดังนี้

เรื่อง ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว มีการสะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความผูกพันระหว่างอธิษฐานกับคลาวด์ สุนัขที่เป็นสัตว์เลี้ยงของเธอ ดังตัวบทที่ว่า “เธอ ลูบศีรษะหมาเพื่อนยาก ขนสีนวลเหลือบน้ำตาลบริเวณหน้าผากของมันเรียบลื่นกว่าทุกที เพราะถูกมือของเธอลูบตลอดทุกวันวันละหลายครั้ง

หมายเหตุ. จาก “6,” โดย ลักษณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน *ฉันท อธิษฐาน กับมนุษย์ต่างดาว* (น. 71), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทนี้เห็นได้ว่าคลาวด์เป็นสัตว์เลี้ยงที่เปรียบเสมือนเพื่อนของเธอ ทำให้เห็นถึงความรัก ความผูกพันระหว่างคนกับสัตว์ที่มีต่อกัน

นอกจากนี้ เรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม มีการสะท้อนให้เห็นถึงความรักระหว่าง โข่งกับเจ้าเขากาง ควายเป็นสัตว์เลี้ยงคู่ใจของเขา ดังตัวบทที่ว่า “ตลอดวันอันยาวนาน ผมคอยดูแลเจ้าเขากาง มันกินหญ้าและไปไม้่ออนที่ผมนำมาให้เพียง เล็กน้อย กินน้ำผสมรำข้าวได้บ้าง ช่วงแดดร้อน ผมตักน้ำมาราดมันจนชุ่มฉ่ำไปทั้งตัว ผมนั่งลงข้าง ๆ แล้วสอดแขนกอดเขาของมันจนหลับไปด้วยกัน”

หมายเหตุ. จาก “ความผูกพัน,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน *ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม* (น. 128), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทจะเห็นได้ว่ามีการสะท้อนให้เห็นถึงความรักที่โข่งมีต่อ เจ้าเขากาง ในวันที่เจ้าเขากางป่วย โข่งคอยดูแลมันเป็นอย่างดี นำหญ้าและไปไม้่ออนให้กิน คอยตักน้ำมาราดให้มัน ซึ่งผู้อ่านอ่านแล้วรับรู้ได้ถึงความรักที่โข่งมีต่อเจ้าเขากาง นอกจากนี้ ในตอนที่เจ้าเขากางตายไป โข่งก็ยังคงเสียใจและคิดถึงสัตว์เลี้ยงตัวนี้ของเขาอยู่เสมอ ดังตัวอย่างที่ว่า

“รุ่งเช้าผมไปเยี่ยมหลุมศพมัน แอบหลั่งน้ำตาเงียบ ๆ และก็สะอื้นในอก ร้องไห้จนพอใจแล้วผมก็คิดว่าผมจะทำอย่างไรต่อไป ผมตั้งประตูต้นเล็ก ๆ จากพื้นดิน ถอนขึ้นมาพร้อมรากที่สมบูรณ์ ทอยย่นนำไปฝังลงเหนือหลุมศพ ทั้งระยะห่างไว้เผื่อต้นไม้ที่ ผมปลูกจะได้เติบโตงาม เสียดยอด และแตกกิ่งก้าน”

หมายเหตุ. จาก “เนินเจ้าเขากาง,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน *ทุ่งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม* (น. 135), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างบทที่ยกมา สะท้อนให้เห็นว่าความรัก ความผูกพันที่โง่งม มีต่อเจ้าเขากางมากมายเพียงใด แม้เจ้าเขากางจะตายไปแล้ว แต่โง่งมยังคงเสียใจและ คิดถึงมันเสมอ คอยไปที่หลุมศพเจ้าเขากางและได้ปลูกต้นประตูที่หลุมศพของเจ้าเขากาง ซึ่งทำให้รับรู้ได้ว่าโง่งมรักเจ้าเขากางเป็นอย่างมาก

จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว์ ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ประเด็นภาพสะท้อนด้านความรัก ในด้านความรักภายในครอบครัว ผู้แต่ง ต้องการสะท้อนให้เห็นว่าสังคมมีทั้งครอบครัวที่สมบูรณ์แบบและครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบ แต่ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม ความรักที่มีต่อกันก็สามารถสร้างความสัมพันธ์ ความอบอุ่น ในครอบครัวได้ ต่อมา ด้านความรักระหว่างเพื่อน ผู้แต่งสะท้อนให้เห็นว่าความรักระหว่าง เพื่อนเป็นความรักที่มีแต่ความเข้าใจกันและกัน พร้อมทั้งจะคอยอยู่เคียงข้างกันเสมอเช่นเดียวกับคนในครอบครัว และด้านความรักต่อสัตว์เลี้ยง ผู้แต่งสะท้อนให้เห็นว่าความรัก ที่มีต่อสัตว์ร่วมโลกก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญ เพราะจะสามารถช่วยปลูกฝังให้เยาวชน นั้นมีจิตใจที่อ่อนโยนและรู้จักเมตตาต่อเพื่อนมนุษย์และสรรพสัตว์ได้มากยิ่งขึ้น

2.3 ภาพสะท้อนด้านคุณธรรมและจริยธรรม

2.3.1 ความกตัญญู วรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแคว์ ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ได้สะท้อนคุณธรรมและจริยธรรมในด้านความกตัญญูที่ผู้เป็นลูกควรแสดงต่อ พ่อแม่และคนในครอบครัว ดังนี้

เรื่อง เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา มีการสะท้อนคุณธรรมและจริยธรรมในด้าน ความกตัญญู คือ นนท์ที่มีต่อแม่ของเขา โดยนนท์ต้องการที่จะช่วยแบ่งเบาภาระแม่ด้วยการ ล้างจานแทน ดังตัวอย่าง

“ต่อจากนี้ไปแม่ไม่ต้องล้างจานนะครับ” เธอจ้องหน้าลูกชายเหมือน ยังไม่แน่ใจกับคำพูดของเขา แต่ถึงแม้จะเป็นแค่การพูดเล่นเธอก็รู้สึกดี

“เอ วันนี้ลูกแม่เป็นอะไรน้า พูดเล่นหรือพูดจริงจังล่ะนี่ อยกได้อะไรอีก ล่ะเรา” นนท์พยักหน้าให้แม่ แหวดตาจริงจัง

“พูดจริงครับแม่ ต่อจากนี้ผมจะเป็นคนที่คิดดีแล้วก็ทำดีโดยไม่หวังสิ่งตอบแทนใด ๆ ครับ”

หมายเหตุ. จาก “ทำดีไม่หวังสิ่งตอบแทน,” โดย ธันวา วงษ์อุบล, ใน เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา (น. 85), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างที่ยกมา จะเห็นได้ถึงความกตัญญูของนนท์ที่มีต่อแม่ โดยนนท์ต้องการทำความดีด้วยการช่วยแม่ของเขาล้างจานแทนโดยที่ไม่หวังสิ่งตอบแทนจากแม่ของตนเองด้วย

ในเรื่อง ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม ปรากฏภาพสะท้อนคุณธรรมและจริยธรรมในด้านความกตัญญูของโง่งที่มีต่อพ่อกับแม่ ดังตัวบทที่ว่า ...ครูพูดต่อ “ก่อนสอบไล่ปลายปีต้องเดินทางไปรับรางวัลที่อำเภอเมือง ได้รับทั้งใบประกาศและเงินทุนการศึกษาอีกร้อยบาท” ผมแทบกระโดดตัวลอย ผมจะมีเงินให้พ่อกับแม่มาถึงร้อยบาท พ่อกับแม่ยิ้มนิ่งเหมือนยังไม่เชื่อหูกับข่าวดีจากปากครูโนรี

หมายเหตุ. จาก “นักเรียนตัวอย่าง,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน ฟุ้งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม (น. 107-108), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จะเห็นได้ชัดว่าโง่งเป็นเด็กเรียนดี ได้รับคัดเลือกให้เป็นนักเรียนตัวอย่าง และได้รับรางวัลทั้งใบประกาศและเงินทุน นอกจากนี้โง่งจะทำให้พ่อแม่ภูมิใจแล้วเขายังรู้สึกดีใจที่จะมีเงินให้พ่อแม่มาถึงร้อยบาท สะท้อนให้เห็นถึงความกตัญญูของโง่งที่มีต่อพ่อแม่ในฐานะลูก

2.3.2 ความมีน้ำใจ วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ได้สะท้อนคุณธรรมและจริยธรรมในด้านความมีน้ำใจที่มีให้แก่ผู้อื่น ดังนี้

เรื่อง เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา มีการสะท้อนคุณธรรมและจริยธรรมในด้านความมีน้ำใจของนนท์ ดังตัวอย่าง

“ผมช่วยครับน้ำ” เขาบอกเธอขณะมือทั้งสองข้างจับที่รถเข็น

“โอ ดีจังเลยหนู” เธอตอบ

“ไปกันเลยไหมครับ ฮีบ” นนท์ออกแรงสุดกำลังเพื่อไม่ให้หน้าผู้หญิงคนชายต้องออกแรงมากเกินไป จนกระทั่งทั้งสองเข็นรถขายผลไม้ข้ามมาอีกฝั่งสำเร็จ

“ขอบใจมากหนูน้อย เอ้า น้ำให้มะม่วงหนึ่งถุง”

“คุณน้ำเก็บไว้เถอะครับ ผมไม่ได้หวังสิ่งตอบแทนใด ๆ ครับ”

“เธอมีน้ำใจจริง ๆ พ่อแม่สั่งสอนเธอมาดีมาก ๆ”

หมายเหตุ. จาก “ทำดีด้วยหัวใจ,” โดย ธันวา วงษ์อุบล, ใน เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา (น. 95), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวอย่างที่ยกมา เห็นได้ว่านันทเป็นเด็กที่มีน้ำใจ โดยจากการที่นันทได้ช่วยเหลือน้ำผู้หญิงเข็นรถผลไม้ข้ามฝั่ง โดยที่เขาไม่ได้หวังสิ่งตอบแทนใด ๆ แม้ว่าน้ำผู้หญิงที่นันทได้ช่วยเหลือจะให้ของตอบแทนก็ตาม

เรื่อง ฉันท อธิษฐาน กับมณุษย์ต่างดาว ปราบกฏภาพสะท้อนคุณธรรมและจริยธรรมในด้านความมีน้ำใจของอธิษฐานที่มีต่อผู้อื่น ที่แม้จะเพ็งเจอกันและเพ็งได้ทำความรู้จัก แต่เธอก็ยังมีน้ำใจต่อผู้อื่น ดังตัวบทที่ว่า “*ลงเครื่องที่กรุงเทพแล้วเธอไปไหนต่อแม่ฉันทคงมารอรับอยู่แล้ว เพื่อไปทางเดียวกัน*”

หมายเหตุ. จาก “11,” โดย สักขณ์ เกษมสุข (นามแฝง), ใน ฉันท อธิษฐาน กับมณุษย์ต่างดาว (น. 122), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบทนี้สะท้อนให้เห็นถึงความมีน้ำใจของอธิษฐานที่มีต่อผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งทั้งสองเพ็งเจอกันและทำความรู้จักกันบนเครื่องบินแต่ไม่นาน แต่อธิษฐานยังมีน้ำใจที่จะไปส่งเธอ

นอกจากนี้เรื่อง ทุ่งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม ก็ได้ปรากฏภาพสะท้อนคุณธรรมและจริยธรรมในด้านความมีน้ำใจของเพื่อนซิงที่คอยช่วยเหลือและอยู่ข้าง ๆ ซิง ดังตัวบทที่ว่า “*ผมไม่ได้ร้องขอน้ำใจจากเพื่อน ๆ แต่พวกเขาพร้อมจะอยู่ร่วมในช่วงที่ผมทุกข์เศร้า โส้งไม่เคยมีความเป็นของตัวเองและไม่ใช้คนฉลาด แต่ดูเหมือนจะเข้าใจว่าความมีความหมายต่อผมมากน้อยแค่ไหน ...*”

หมายเหตุ. จาก “ความผูกพัน,” โดย เอกอรุณ (นามแฝง), ใน ทุ่งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม (น. 129), 2563, นานมีบุ๊คส์.

จากตัวบท จะเห็นได้ถึงความมีน้ำใจของเพื่อน ๆ ของซิง ที่คอยมานอนเฝ้าเจ้าเขากางเป็นเพื่อนซิงแม้ซิงไม่ได้ร้องขอน้ำใจจากเพื่อน ๆ แต่ทุกคนก็พร้อมใจที่จะช่วยเหลือทันทีในยามที่ซิงทุกข์ใจ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงน้ำใจของมิตรภาพความเพื่อนได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ประเด็นภาพสะท้อนด้านคุณธรรมจริยธรรม ในด้านความกตัญญู ผู้แต่งต้องการสะท้อนให้เห็นว่า ความกตัญญูเป็นแนวทางในการปลูกฝังศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม และกระตุ้นให้เยาวชนได้ตระหนักถึงหน้าที่ของตนที่จะต้องปฏิบัติต่อคนในครอบครัวและผู้อื่น ซึ่งจะทำให้เยาวชนสามารถเติบโตไปเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมต่อไป และด้านความมีน้ำใจ ผู้แต่งสะท้อนให้เห็นว่า ความมีน้ำใจมีความสำคัญต่อสังคมไทยในปัจจุบัน โดยเฉพาะเยาวชนที่จะเป็นกำลังสำคัญของสังคมในอนาคต พื้นฐานของคุณธรรมจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่

จะต้องเป็นผู้มีน้ำใจ มีไมตรีต่อเพื่อนมนุษย์และสรรพสิ่ง และความมีน้ำใจเป็นสิ่งที่เยาวชนทุกคนสามารถทำได้ หากเยาวชนมีนิสัยเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือเกื้อกูล ให้ความรักแก่ผู้อื่น ก็ย่อมเป็นที่รัก ที่ต้องการ และเป็นคนที่มีคุณค่าต่อสังคม

สรุปได้ว่า ภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ภาพสะท้อนด้านสังคม ภาพสะท้อนด้านความรัก และภาพสะท้อนด้านคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งภาพสะท้อนดังกล่าวได้แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของวรรณกรรมเยาวชนที่ให้แก่คิดที่น่านสนใจ สามารถปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เยาวชนพึงมี ทำให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเยาวชนเห็นแบบอย่างในการปฏิบัติสิ่งที่ดีงามและถูกต้อง เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ

สรุปผลและอภิปรายผล

การศึกษาทฤษฎีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 แบ่งทฤษฎีการนำเสนอออกเป็น 5 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีการตั้งชื่อเรื่อง แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น คือ การตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครหลัก การตั้งชื่อเรื่องตามสถานที่และสัตว์ และการตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง ทฤษฎีการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร และผู้แต่งให้ตัวละครตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง ทฤษฎีการดำเนินเรื่องแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น คือ ทฤษฎีการเปิดเรื่อง ทฤษฎีการดำเนินเรื่อง และทฤษฎีการปิดเรื่อง ทฤษฎีการสร้างตัวละครแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ สร้างตัวละครแบบสมจริง และสร้างตัวละครแบบเหนือจริง และทฤษฎีการสร้างและเสนอฉาก พบว่ามีการสร้างและเสนอฉากออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างฉากเหมือนจริง และการสร้างฉากเหนือจริง ซึ่งทฤษฎีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละเรื่องนั้น ได้ปรากฏให้เห็นถึงทฤษฎีการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นไปตามรูปแบบของการนำเสนอวรรณกรรม และในส่วนของภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ภาพสะท้อนด้านสังคมแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการศึกษา ด้านวิถีชีวิต และด้านการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ภาพสะท้อนด้านความรักแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ครอบครัว เพื่อน และสัตว์เลี้ยง และภาพสะท้อนด้านคุณธรรมและจริยธรรมแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ความกตัญญู และความมีน้ำใจ ซึ่งภาพสะท้อนแต่ละด้านดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นถึงเยาวชนไทยที่มีอยู่จริงในสังคม

จากการศึกษากลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย พ.ศ. 2562 ผลการวิจัยที่เด่นชัดคือ กลวิธีการนำเสนอมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ สุทัศน์ วงศ์กระบอกถาวร (2550) ที่อธิบายว่า องค์ประกอบกลวิธีการนำเสนอ ได้แก่ กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร และกลวิธีการเสนอฉากและบรรยากาศ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กุณชฎิกา ชาพิมล และคณะ (2559) ที่วิจัยเรื่อง “องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้วและรางวัลนายอินทร์อะวอร์ดระหว่างปีพุทธศักราช 2546-2555” โดยมีผลการศึกษาที่แสดงถึงลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนโดยส่วนใหญ่มักมีโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน นิยมตัวละครแบบสมจริง มีการสร้างบทสนทนาเพื่อการดำเนินเรื่อง นำเสนอแก่นเรื่องโดยการกระทำของตัวละคร เน้นการสร้างฉากแบบสมจริงและนิยมการสร้างมุมมองการเล่าเรื่องโดยบุรุษที่หนึ่งด้วย อีกทั้งภาพสะท้อนเยาวชนไทยในวรรณกรรมรางวัลแว่นแก้วยังได้สะท้อนถึงวิถีชีวิต และคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ตรีศิลป์ บุญขจร (2542) ที่อธิบายว่าวรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนของสังคมและเหตุการณ์ในสังคมที่มีความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม รวมทั้งแสดงให้เห็นค่านิยมในชีวิตจิตใจของคนในสังคม ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน

นอกจากนี้ การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ยังสะท้อนให้เห็นว่าวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทนวนิยาย เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ มีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่นเดียวกับนวนิยายสำหรับผู้ใหญ่ แต่ต่างกันเพียงแค่ตัวละครหลักเป็นเด็ก ปัญหาที่ตัวละครประสบเป็นปัญหาของเด็ก นวนิยายเป็นวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีซึ่งมีกลวิธีการนำเสนอที่แตกต่างจากสารคดี เนื่องจากมีการสนทนา มีการบรรยายกิริยาอาการของตัวละคร การกำหนดฉากและสิ่งแวดล้อมที่แสดงอุปนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร ด้วยการสอดแทรกความคิดเห็นของผู้แต่งผ่านตัวละคร สามารถสะท้อนสังคมและสอดแทรกแนวคิดในการดำเนินชีวิตได้อย่างกลมกลืนกับ ตัวละคร อย่างไรก็ตาม วรรณกรรมเยาวชนประเภทนวนิยาย เป็นวรรณกรรมที่สามารถช่วยในการส่งเสริมความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมที่ตีงามให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เนื่องจากมีการองค์ประกอบของเรื่องที่ไม่ซับซ้อน มีแก่นเรื่องที่ชัดเจน และใช้ตัวละครที่มีความใกล้เคียงกับผู้อ่านในการดำเนินเรื่อง โดยผ่านการนำเสนอฉากที่มีความสมจริง เข้าใจง่าย และฉากที่เหนือจริงที่ช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้กับวัยเด็กอีกด้วย ซึ่งนับว่าการสร้างสรรค์ดังกล่าว สอดคล้องกับที่ พรพรรณिता ปานเอี่ยม (2554) ได้กล่าวถึงการประกวดวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่น

แก้วประเพณนวนิยายสำหรับเยาวชน อายุ 12-18 ไว้ว่า ลักษณะงานเขียนที่เป็นนวนิยาย สำหรับเยาวชน ต้องมีองค์ประกอบของนวนิยาย ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง การสร้าง ตัวละคร และการดำเนินเรื่อง รวมทั้งต้องมีเนื้อหาสาระเหมาะกับเยาวชน ส่งเสริม จินตนาการ หรือสะท้อนภาพชีวิตสังคมไทยด้วย สิ่งเหล่านี้จึงเป็นแสดงให้เห็นว่า วรรณกรรม เยาวชนรางวัลแว่นแก้ว มีการนำเสนอในลักษณะที่เป็นแบบฉบับเดียวกันมาโดยตลอด ด้วยการยึดหลักเกณฑ์การประกวดของวรรณกรรม เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการ สร้างสรรค์หนังสือดีมีคุณภาพให้เป็นประโยชน์ต่อสาธารณชนที่สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และสามารถเป็น วรรณกรรมที่เยาวชนนำไปใช้ในการอ่านเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ ความรู้สึก จินตนาการ และนำไปใช้เป็นแบบอย่างและแนวทางที่ดีในการดำเนินชีวิตได้ ด้วยเหตุดังกล่าว จึงทำให้ วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้วนี้ ยังคงเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีความนิยม ในการอ่านจากเยาวชนทั่วไปได้เป็นอย่างดีและตลอดมา และนับได้ว่าวรรณกรรมเยาวชน ยังคงมีความสำคัญและมีคุณค่าในการสะท้อนสังคม โดยเฉพาะเรื่องราวปัญหาของเยาวชน และสามารถช่วยปลูกฝังแนวคิด แบบอย่างแนวทางในการดำเนินชีวิตที่ดี การนำเสนอแนวคิด ในวรรณกรรมเยาวชน ต่างมุ่งเน้นไปที่การเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม สร้างความตระหนัก ถึงศีลธรรม ประกอบกับการสอดแทรกการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่าง ๆ ไว้ในเนื้อหา เนื่องจากเยาวชนเป็นกลุ่มคนที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ การนำเสนอสังคม ผ่านวรรณกรรมเยาวชน จึงทำให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนได้ตระหนักถึงสิ่งที่พึงปฏิบัติ ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษากลวิธีการนำเสนอและภาพสะท้อนเยาวชนไทยในนวนิยายเยาวชนที่ได้รับรางวัลอื่น เช่น รางวัลซีไรต์ รางวัลเซเว่นบุ๊คอวอร์ด เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กนก วิบูลพัฒน์. (2563). *ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน*. นานมีบุ๊คส์.
- กฤษติกา ซาพิมล, มาโนช ดินลานสกุล และ นิดา มีสุข. (2559). องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชน ประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด ระหว่างปีพุทธศักราช 2546-2555. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 10(2), 127-150. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/HUSOTSU/article/view/59085>
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2543). *วรรณคดีวิจารณ์*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ตรีศิลป์ บุญขจร. (2542). *นวนิยายกับสังคมไทย 2475 – 2500* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ตรีศิลป์ บุญขจร. (2547). *นวนิยายกับสังคมไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 3). คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธันวา วงษ์อุบล. (2563). *เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา*. นานมีบุ๊คส์.
- พรรณทิตา ปานเอี่ยม. (2554). *การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้วปี พ.ศ. 2552 ประเภทนวนิยาย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ลักษณะ เกษมสุข (นามแฝง). (2563). *ฉันทอริชฐาน กับมนุษย์ต่างดาว*. นานมีบุ๊คส์.
- วชิราภรณ์ สุวรรณวรางกูร. (2554). *การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้วประเภทสารคดี พ.ศ. 2546- 2552* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2543). *วรรณกรรมปัจจุบัน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). เอส.อาร์ พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- สุทัศน์ วงศ์กระบกถาวร. (2550). *บันเทิงคดีประเภทเรื่องสั้น*. โอเดียนสโตร์.
- อิงอร สุพันธ์ุณี. (2551). *ภาพสะท้อนสังคมในนวนิยายปัจจุบัน*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิงอร สุพันธ์ุณี. (2554). *วรรณกรรมวิจารณ์ร้อยกรองปัจจุบัน*. ธนาเพชร.
- อิรวดี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เอกอรุณ (นามแฝง). (2563). *ทุ่งหญ้า ป่าช้า เจ้าเขากาง และผม*. นานมีบุ๊คส์.

ภาพแทนชาวสยามในนวนิยายเรื่อง *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe*

พันธ์จิต ดวงจันทร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-mail: phanjit.d@msu.ac.th

วันที่รับบทความ: 25 ตุลาคม 2567

วันที่รับบทความ: 18 ธันวาคม 2567

วันที่รับบทความ: 25 ธันวาคม 2567

บทคัดย่อ

ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ชาวยุโรปหลงใหลในอารยธรรมตะวันออกมาก ชาวสยามเป็นหนึ่งในชาวเอเชียที่ปรากฏในงานวรรณกรรมสมัยนั้น นวนิยายเรื่อง *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* ผู้แต่งใช้ชาวสยามเป็นตัวละครหลัก เพื่อดำเนินเรื่อง บทความชิ้นนี้เป็นการศึกษาเนื้อหาทางวรรณกรรมโดยใช้กรอบแนวคิดทาง ประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์ ในเรื่องเราจะพบความสนใจของชาวตะวันตกที่มีต่อชาวสยาม ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเด็น คือ การปกครองด้วยระบอบ สมบูรณาญาสิทธิราชย์ในสยาม ความเชื่อต่าง ๆ ในศาสนาพุทธ ตลอดจนวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมของชาวสยาม การศึกษาเรื่องภาพแทนชาวสยามใน *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* ไม่เพียงเห็นภาพชาวสยามในด้านต่าง ๆ เท่านั้น แต่ยังเห็นถึงกระแส ความนิยมตะวันออกที่มีในสังคมฝรั่งเศสยุคสมัยนั้นเช่นกัน

คำสำคัญ: ชาวสยาม วรรณกรรม คริสต์ศตวรรษที่ 18 ภาพแทน



Representation of Siamese People In *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe*

Phanjit Duangchan
Faculty of Humanities and Social Sciences, Mahasarakham University
E-mail: phanjit.d@msu.ac.th

Received: October 25, 2024

Revised: December 18, 2024

Accepted: December 25, 2024

Abstract

In the 18th century, Europeans were fascinated with Oriental civilization. The Siamese were among the Asians found in the literature of that time. In the novel *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe*, the author uses the Siamese as the main characters to tell the story. The article investigates the content of literary works using a historical framework for analysis. In the story, we come across the interest of Westerners towards the Siamese in various matters, which can be divided into three domains: the absolute monarchy in Siam, various beliefs in Buddhism, the way of life, traditions and culture of the Siamese people. Studying the representation of the Siamese in *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* not only shows the Siamese under various aspects but also sees the Orientalist trend in French society at that time.

Keywords: Siamese people, literature, 18th century, representation

บทนำ

ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับฝรั่งเศสเริ่มต้นขึ้นในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 17 จากการเดินทางมาสยามของบรรดามิชชันนารีที่ต้องการเข้ามาเผยแผ่ศาสนาในดินแดนทางตะวันออก พวกพ่อค้าที่เข้ามาค้าขาย ตลอดจนนักการทูตที่เข้ามาเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ บุคคลเหล่านี้ได้จัดบันทึกสิ่งที่ตนได้พบเห็นในสยาม ไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ชีวิตผู้คน ขนบธรรมเนียม ศาสนา รวมถึงวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 แม้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างสองประเทศนี้จะไม่ดีดังเช่นในยุคก่อนเนื่องจากไม่มีความสัมพันธ์ทางการทูตและการค้า อย่างไรก็ตาม สยามยังคงเป็นที่รู้จักในประเทศฝรั่งเศสยุคนี้ ชาวฝรั่งเศสหลงใหลอารยธรรมต่างชาติ วิถีชีวิตผู้คนต่างแดน วัฒนธรรมต่าง ๆ นอกยุโรปล้วนเป็นที่สนใจ เราจะเห็นว่าหนังสือเกี่ยวกับต่างประเทศมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านประวัติศาสตร์ ด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา ความเชื่อของผู้คน ตลอดจนงานด้านวรรณคดี ประเทศทางตะวันออกหลายประเทศได้รับการตีพิมพ์ในงานเขียนยุคนี้ อาทิ จีน เปอร์เซีย มองโกล ญี่ปุ่น เวียดนาม อินเดีย รวมถึง สยาม ซึ่งปรากฏอยู่ในงานเขียนฝรั่งเศส ไม่ว่าจะเป็น พจนานุกรม บันทึกการเดินทาง ความเรียง สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และงานวรรณกรรม

นวนิยายเป็นงานวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมมากในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ข้อมูลเกี่ยวกับประเทศทางตะวันออกถูกพบบ่อยในงานประเภทนี้ ความโด่งดังของเรื่องพันหนึ่งราตรี *Mille et une Nuit* สะท้อนได้ดีถึงกระแสนิยมความเป็นตะวันออกในประเทศฝรั่งเศสยุคนั้น อย่างไรก็ตาม งานวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชาวตะวันออกมักเป็นงานวรรณกรรมแนวเสียดสีสังคม มีการสอดแทรกเรื่องราวความเป็นตะวันออก วางโครงเรื่องการส่งสายลับชาวตะวันออกเข้ามาแย่งราชสำนักฝรั่งเศส การเลือกชาวตะวันออกเป็นตัวละครหลักเพื่อการดำเนินเรื่องในนวนิยาย ฟร็องซัวส์ มาร์ติโน (François Martino) ได้ศึกษาค้นคว้าและให้เหตุผลสามประการดังนี้ ประการแรกมุมมองจากชาวตะวันออกเป็นความคิดและการแสดงทัศนคติที่บริสุทธิ์ปราศจากอคติและความลำเอียงเพราะพวกเขาไม่ได้อยู่ในยุโรป ไม่รู้จักประเทศฝรั่งเศสมาก่อน ประการที่สอง คือ ขนบธรรมเนียมประเพณีของผู้คนระหว่างสองทวีปมีความแตกต่างกัน ดังนั้น การแสดงความคิดหรือมุมมองในด้านต่าง ๆ จึงมีความน่าสนใจ ประการสุดท้าย ชาวตะวันออกมีบุคลิกลักษณะที่สนุกสนานซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลิน ขวนติดตาม (Martino, 1906)

จดหมายชาวเปอร์เซีย *Lettres persanes* งานวรรณกรรมนวนิยายรูปแบบจดหมายอันโด่งดัง ได้รับการตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1721 ประพันธ์โดย Charles de Secondat, baron de Montesquieu เล่าถึงเรื่องราวของขุนนางชาวเปอร์เซียสองคน คือ Usbek และ

Rica ที่เข้ามาใช้ชีวิตในประเทศฝรั่งเศสเป็นเวลาหลายปี ในเรื่องทั้งสองได้เขียนจดหมายส่งไปหาเพื่อนที่ประเทศเปอร์เซีย เล่าถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบเห็นในเมืองปารีส โรงละคร โรงมหรสพ ร้านกาแฟ เป็นต้น นอกจากนี้ยังสังเกตและวิพากษ์วิจารณ์วิถีชีวิตผู้คนชาวฝรั่งเศสด้วยสายตาอันไร้อคติของชาวตะวันออกที่เพิ่งเดินทางมาฝรั่งเศสเป็นครั้งแรก

นอกจากชาวเปอร์เซียแล้ว ชาวสยามก็เป็นตัวละครหลักเช่นกัน ใน *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* ประพันธ์โดย Joseph Landon (บางครั้งใช้ชื่อว่า Jean de Soisson) ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1751 (Landon, 1751) จากการศึกษาสามารถวิเคราะห์ได้ถึงเหตุผลสามประการที่ชาวสยามปรากฏเป็นตัวละครหลักในงานวรรณกรรมของเรื่องนี้ ประการแรก ผู้คนยังจดจำได้เรื่องการแลกเปลี่ยนการทางทูตระหว่างประเทศฝรั่งเศสกับสยาม ความสัมพันธ์อันดีทางการทูตระหว่างสองประเทศในยุคนั้น เรื่องราวที่ราชทูตสยามเดินทางมายังฝรั่งเศส ประการที่สอง ชาวสยามเป็นชาวตะวันออกซึ่งคนฝรั่งเศสในสมัยนั้นให้ความสนใจ เพราะอยากรู้อะไรเกี่ยวกับความเป็นตะวันออก รวมถึงชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนที่อยู่นอกทวีปยุโรป ประการสุดท้าย การที่ราชทูตสยามได้เข้ามาเฝ้าราชสำนักฝรั่งเศสเพื่อถวายพระราชสาส์นแก่พระเจ้าหลุยส์ที่ 14 สามารถนำมาใช้แต่งเนื้อหาให้สอดคล้องกับโครงเรื่องนวนิยายซึ่งเป็นที่ยอมรับในสมัยนั้นคือ การส่งสายลับเข้ามายังราชสำนักฝรั่งเศส ซึ่งโครงเรื่องลักษณะนี้เป็นงานวรรณกรรมแนวเสียดสีรูปแบบใหม่ในฝรั่งเศส โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การมีประเด็นเหตุการณ์เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ การสืบราชสมบัติ เรื่องการทหาร ตลอดจนข้อมูลต่าง ๆ ที่สำคัญ โดยผู้อ่านจะพบเนื้อหาต่าง ๆ ในงานวรรณกรรมประเภทนี้ (Martino, 1906) ดังนั้น นวนิยายรูปแบบจดหมายเรื่องนี้จึงมีตัวละครหลักเป็นชาวสยามชื่อ นาดาซีร์ (Nadazir) ซึ่งกษัตริย์สยามส่งมายังประเทศฝรั่งเศสเพื่อเป็นสายลับสืบงานราชการ ในจดหมายฉบับที่ 1 นาดาซีร์เขียนถึงอะบองซาลิดา (Abensalida) หญิงคนรัก เล่าถึงการเดินทางอันเหน็ดเหนื่อยจนมาถึงฝรั่งเศสเพื่อมาทำภารกิจสืบราชการลับให้กับพระเจ้าแผ่นดินสยาม “อะบองซาลิดาที่รัก หลังจากการเดินทางมาอย่างเหน็ดเหนื่อย ในที่สุด คนรักของเจ้าก็ถึงฝรั่งเศส เพื่อที่จะมาสอดส่องสืบราชการให้แก่พระมหากษัตริย์”

Noted. From *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* (p. 1-2), by J. Landon, 1751, François Delaguette.

นอกจากนี้ นาดาซีร์ยังย้ำภารกิจสำคัญของตัวเองในจดหมายฉบับที่ 2 โดยเขียนถึงออกญา ลา ซา อี กา (L'Oyas La-za-hy-ka) ว่า “กษัตริย์ของเราต้องการให้ข้าศึกษาศีลธรรมประเพณีของทางฝรั่งเศส เพื่อที่พระองค์จะได้ใช้คิดไตร่ตรองเรื่องศาสนา”

Noted. From *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* (p. 3), by J. Landon, 1751, François Delaguette.

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาภาพแทนชาวสยามใน *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* พร้อมทั้งมุมมอง ทศนคติที่ชาวฝรั่งเศสในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 หรือสมัย ภูมิปัญญาที่มีต่อชาวสยามและประเทศสยาม ตลอดจนงานศึกษากระแสความนิยมตะวันออก ที่มีอิทธิพลต่องานเขียนฝรั่งเศสในยุคนั้น

แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้ศึกษาได้วางกรอบแนวคิดในการศึกษารั้งนี้ โดยใช้กรอบแนวคิดทาง ประวัติศาสตร์สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 หรือสมัยยุคภูมิปัญญาของยุโรปมาวิพากษ์วิจารณ์ สังคมและวัฒนธรรมสยาม โดยแบ่งเป็น

1. ประเด็นทางการเมืองการปกครอง

นักปรัชญาสนใจศึกษารูปแบบการเมืองการปกครองในหลายรูปแบบ ศึกษา สถาบันต่าง ๆ ทางการเมือง เนื่องจากพวกเขาเชื่อว่า ความก้าวหน้าของระบอบการเมือง การปกครองและสังคมจำเป็นต้องความสุขของประชาชนทุกคน (Séguin, 1992) มงเตสกีเออ (Montesquieu) นักปรัชญาคนสำคัญแห่งยุคได้เสนอทฤษฎีการเมืองที่เป็น ประโยชน์ต่อประชาชนและสังคม โดยกล่าวว่า อำนาจจะต้องแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ อำนาจนิติบัญญัติ อำนาจบริหาร และอำนาจตุลาการ ในยุคนั้นนักปรัชญาต่างชื่นชมระบอบ การเมืองการปกครองของประเทศอังกฤษที่พระมหากษัตริย์แบ่งอำนาจให้ฝ่ายต่าง ๆ บริหารบ้านเมือง อีกทั้งพระองค์ทรงจัดตั้งสภาคู่และสภาท้องถิ่น (Tritter, 2001) เราจะ เห็นได้ว่านักปรัชญาตีพิมพ์หนังสือเผยแพร่ความคิดทางการเมืองที่ตนเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดี ในสังคม นอกจาก เจตนารมณ์แห่งกฎหมาย *De L'Esprit des Lois* (1748) ของมงเตสกีเออ (Montesquieu) ที่มุ่งนำเสนอให้แกคิด ตลอดจนมุมมองต่าง ๆ เกี่ยวกับระบอบการเมือง การปกครองแล้ว ยังมี สัญญาประชาคม *Du Contrat Social* (1762) ของฌอง ฌาคส์ รูสโซ (Jean-Jacques Rousseau) ที่เน้นถึงสิทธิการเป็นพลเมือง ความมีเสรีภาพของผู้คน ในระบอบการปกครอง *จดหมายปรัชญา Les Lettres philosophiques* (1733) ของวอลแตร์ (Voltaire) ที่เขียนชื่นชมระบอบการปกครองของอังกฤษและวิพากษ์วิจารณ์สังคมฝรั่งเศส (Marin, 2001) ดังนั้น ระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ที่ให้อำนาจแก่คนเพียงคนเดียว จึงถูก มองว่าเป็นระบอบการปกครองที่ไม่เป็นธรรม ไร้หลักการที่ดีในการปกครอง เพราะทำลาย สิทธิและเสรีภาพของผู้คนไปหมดสิ้น ดังเช่นในประเทศสยามที่ใช้ระบอบการปกครองแบบ สมบูรณาญาสิทธิราชย์ ทำให้นักปรัชญาต่างมองว่าพระมหากษัตริย์สยามซึ่งทรงมีพระราช อำนาจมากเพียงผู้เดียวเป็นเผด็จการ

2. ประเด็นเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ

ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ศาสนาเป็นหนึ่งในเรื่องหลักที่นักปรัชญาสนใจศึกษา จากการค้นพบทางวิทยาศาสตร์และความก้าวหน้าทางวิทยาการ ทำให้นักปรัชญาอธิบายเรื่องเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อนี้ด้วยเหตุผล ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 17 ศาสนามีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนเป็นอย่างมาก ผู้คนเชื่อว่าหลังความตายมนุษย์จะพบความสุข ในขณะที่ยุคภูมิปัญญา นักปรัชญาต่างแย้งว่า ความสุขที่แท้จริงนั้นอยู่บนโลกนี้ขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ ไม่ใช่การเฝ้ารอโลกหน้า เราพบว่าผู้คนในยุคภูมิปัญญาจะปฏิเสธอย่างสิ้นเชิงในเรื่องเหนือธรรมชาติ เรื่องทางไสยศาสตร์ รวมทั้งเรื่องอำนาจของศาสนา ดังนั้น เหตุผล ถือเป็นหลักพื้นฐานที่สำคัญในยุคนี้ นักปรัชญาพยายามใช้เหตุผลเพื่อหาคำตอบในทุก ๆ เรื่อง เพราะเชื่อว่าเหตุผลจะกำจัดความไม่รู้ ความเชื่อผิด ๆ ได้ (Séquin, 1992) ศาสนาพุทธของชาวสยามจึงกลายเป็นหนึ่งในตัวอย่างที่บรรดานักปรัชญาต่างหยิบยกมาเสนอผู้คนในสังคมเพื่อแสดงให้เห็นถึง การกล่าวเกินจริงซึ่งนำไปสู่ความเชื่อกันอย่างผิด ๆ ของชาวสยาม อาทิ ความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด เรื่องวิญญูณ ตลอดจนหลักคำสอนทางศาสนาที่ในทัศนะของเหล่านักคิดต่างมองว่าขาดเหตุผลมารองรับ ส่งผลทำให้ผู้คนหลงเชื่อ เชื่อมมั่นในสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุและผล ทำให้สังคมไม่ก้าวหน้าขาดการพัฒนา

3. ประเด็นด้านสังคมและวัฒนธรรม

ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ผู้คนสนใจเรื่องการเดินทาง ดินแดนอันห่างไกล ชีวิตวัฒนธรรมของผู้คนที่ยังไม่มีผู้ใดรู้จัก ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ ทำให้การเดินทางมีเพิ่มมากขึ้นกว่าในยุคก่อน บันทึกการเดินทางเหล่านี้ทำให้เราได้รู้จักผู้คนต่าง ๆ ทั่วโลก (Didier, 1992) ข้อมูลต่าง ๆ ที่ปรากฏถือเป็นความรู้ที่สำคัญ เช่น ภูมิศาสตร์ ดาราศาสตร์ พีชพรรณธรรมชาติต่าง ๆ ตลอดจน วิถีชีวิตของผู้คน ขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษาและวัฒนธรรมต่าง ๆ ความแตกต่างทางด้านสังคมและวัฒนธรรมกระตุ้นความสนใจของผู้คนได้เป็นอย่างดี ข้อมูลเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินบันเทิงใจเท่านั้น แต่ยังเกิดการวิพากษ์วิจารณ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมในทวีปยุโรปของตนเช่นกัน ตัวอย่างจากในนวนิยายเรื่องนี้ เราจะเห็นการเปรียบเทียบผู้หญิงสยามกับผู้หญิงฝรั่งเศส ผู้แต่งชื่นชมหญิงชาวสยามว่าเป็นผู้หญิงที่ขยัน ไม่เกียจคร้าน ไม่ใช่จ่ายพุ่มเฟือย ซึ่งแตกต่างจากผู้หญิงยุโรปที่ชอบเล่นการพนัน (Landon, 1751) การผสมผสานความเชื่อเรื่องวิญญูณที่ย้ายจากร่างหนึ่งสู่อีกร่างหนึ่งของผู้คนทางตะวันออกเพื่อประชดประชันเสียดสีการแต่งกายของผู้คนในยุโรปที่มีการเปลี่ยนชุดแต่งกายวันละหลายรอบ (Landon, 1751) นอกจากนี้

กระแสความเป็นตะวันตกซึ่งเป็นที่นิยมมากในตอนนั้นทำให้เราวิเคราะห์ความสนใจของชาวตะวันตกที่มีต่อชาวตะวันออกได้ เช่น การตั้งชื่อตัวละครเป็นภาษาตะวันออก *Tasoo-Pra-Poat, Abou-kaili, Simo-Hosot* ตลอดจนคำศัพท์ต่าง ๆ ที่พบในเรื่อง อาทิ *Prom, Mons Pasabaj, Tawan, Pihan, Hong* เป็นต้น

ขอบเขตการวิจัย

ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชาวสยามใน *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe*

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้มุ่งเน้นการศึกษาค้นคว้าจำนวน 40 ฉบับที่อยู่ในนวนิยายเล่มนี้ซึ่งในจำนวนนี้ 17 ฉบับเป็นจดหมายรักเขียนโต้ตอบระหว่างนาตาซีร์ (Nadazir) ตัวละครหลักของนวนิยายและอะบองซาลิดา (Abensalida) คนรักของเขา นอกนั้นเป็นจดหมายแลกเปลี่ยนระหว่างนาตาซีร์กับขุนนางสยามฝ่ายต่าง ๆ ในราชสำนัก การศึกษาเรื่องชาวสยามใน *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* ทำให้เห็นความสนใจของชาวตะวันตกที่มีต่อชาวสยามในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 3 ประเด็นหลัก คือ การเมือง การปกครอง ศาสนาและความเชื่อ สังคมและวัฒนธรรม

ผลการวิจัย

การเมืองการปกครอง

ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ระบอบการเมืองการปกครองเป็นเรื่องที่ผู้คนสนใจและตั้งคำถามกันว่าระบอบใดเป็นระบอบที่ดีที่สุด เนื่องจากพวกเขาเชื่อว่าระบอบการปกครองที่ดีจะนำมาซึ่งความสุขของคนในสังคม ผู้ประพันธ์ *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* นำเสนอภาพระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ในสยาม ซึ่งเป็นระบอบที่บรรดานักคิดนักปรัชญาในยุคนี้ต่างมองว่าเป็นเผด็จการ เพราะเป็นการให้อำนาจแก่คนเพียงคนเดียวถือเป็นสิ่งคุกคามอันเลวร้ายที่สุดแห่งความเสื่อมโทรม (Tatin-Gourier, 1999) ระบอบนี้จะก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรมขึ้นในสังคม มงเตสกีเยอผู้ประพันธ์เรื่องเจตนารมณ์แห่งกฎหมาย *De L'Esprit des Lois* (1748) กล่าวถึงผู้ปกครองที่ใช้ระบอบนี้ว่า มีเพียงคนเดียวที่ใช้อำนาจโดยไร้กฎหมาย ไร้กฎเกณฑ์ ทำทุกอย่างตามความต้องการและตามอำเภอใจของตน (Montesquieu, 1748) ดังนั้น ระบอบการปกครองของสยามที่มีพระมหากษัตริย์ผู้เปรียบเสมือนสมมติเทพที่ทรงมีพระราชอำนาจสูงสุดเด็ดขาดเพียง

ผู้เดียว ทั้งทางนิติบัญญัติ ทางการบริหารประเทศ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งพระราชอำนาจ ด้านตุลาการ จึงไม่ใช่ระบอบการปกครองที่ดีในสายตาของนักปรัชญายุคนั้น จากนวนิยายเรื่องนี้พระองค์สามารถสังตัดสินโทษทุกคนได้

ในจดหมายฉบับที่ 7 ขุนนางสยามที่ดูแลทรัพย์สินในท้องพระคลังของพระมหากษัตริย์ เขียนเล่าานาดาซีร์ว่าพระมหากษัตริย์ส่งลงโทษเจ้าพนักงานในวังที่ขโมยเงินในท้องพระคลังโดยให้กลืนน้ำเหล็กหลอมจำนวนสี่ออนซ์ (Landon, 1751) ในจดหมายฉบับที่ 12 เจ้าหน้าที่ดูแลพระตำหนักนางสนมของกษัตริย์ เขียนเล่าานาดาซีร์ว่า นางสนมแพศยาชื่อ อัลมองชาย (Almanzai) ถูกจับได้ว่าคบชู้ กษัตริย์สั่งลงโทษสถานหนัก โดยการจับโยนให้พวกเสือกินต่อหน้าพระที่นั่ง (Landon, 1751)

นอกจากการลงโทษที่รุนแรงแล้ว ความน่ากลัว ความโหดร้ายของระบอบนี้ยังสะท้อนในจดหมายฉบับที่ 16 ขุนนางสยามเขียนจดหมายเล่าานาดาซีร์ เรื่องกษัตริย์ฆ่าทิมกกาอี ลูกชายคนที่สองของพระองค์ อย่างโหดเหี้ยมโดยการใช้ไม้จันทน์ทุบที่ท้องจนตาย ซึ่งตนนั้นก็ไม่ทราบถึงสาเหตุการฆ่าครั้งนี้ เรื่องราวอันน่าสะพรึงกลัวนี้ได้เกิดขึ้นในวังอย่างลับ ๆ (Landon, 1751)

ศาสนาและความเชื่อ

ในยุคภูมิปัญญา เหตุผล ถือเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่อต่อต้านความไม่รู้และความมกมายของผู้คนในสังคม ในยุคนั้นศาสนาเป็นเรื่องหนึ่งที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ พระพุทธศาสนาเป็นหนึ่งในศาสนาที่ถูกกล่าวถึงในงานของนักเขียนสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ในนวนิยาย *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* เราพบการนำเสนอเรื่องศาสนาของชาวสยามในจดหมายหลายฉบับ เนื่องด้วยพระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติของชาวสยามมาเป็นเวลานาน จำนวนพระสงฆ์ที่มากมายในราชอาณาจักรแสดงได้ดีถึงความสำคัญของศาสนานี้ในสังคมสยาม จดหมายฉบับที่ 5 นาดาซีร์ยืนยันถึงจำนวนพระสงฆ์ที่มีมากมายในสยาม เป็นกลุ่มบุคคลที่มีความโดดเด่นกว่าคนอื่นในสังคม (Landon, 1751)

ชาวสยามรักและเคารพเทิดทูนศาสดาของพวกเขามาก แม้ว่าพระพุทธเจ้าตามที่ปรากฏในนวนิยายมีเรียกชื่อว่า Nacodom หรือ Sommo-Nacodom นั้นจะบรินิพพานไปแล้ว หากแต่พวกเขายังรอคอยพระพุทธเจ้าองค์ใหม่กลับมาอยู่เสมอ ความเชื่อนี้พบในจดหมายฉบับที่ 7 ที่ขุนนางชาวสยามผู้ดูแลพระคลังของพระมหากษัตริย์เขียนเล่าานาดาซีร์ให้ได้รับทราบว่ามีคนต่างหลงมกมายเชื่อสิ่งที่พระสงฆ์บอกต่อกันมาถึงเรื่องการกลับมาของพระพุทธเจ้าองค์ใหม่ (Landon, 1751) ชาวสยามเชื่อในสิ่งที่พระสงฆ์บอก พวกเขาเชื่อมั่นว่าจะได้พบกับพระพุทธเจ้าองค์ถัดไปในไม่ช้า ทำให้พวกเขา

ไม่คิดไตร่ตรองด้วยเหตุผล หากพบเจอผู้ใดที่มีลักษณะแปลกหรือแตกต่างไปจากคนธรรมดา ก็จะเชื่อโดยง่ายว่าบุคคลผู้นั้นคือผู้วิเศษ เป็นผู้มีบุญญาบารมี อาจเป็นพระพุทธรูปเจ้าองค์ใหม่ที่พวกตนรอคอย (Landon, 1751)

ในพระพุทธศาสนา นิพพาน (Nireupan) คือจุดมุ่งหมายสูงสุด หากแต่การจะบรรลุถึงนิพพานได้นั้น ต้องผ่านการฝึกปฏิบัติ ขำระล้างจิตใจให้สะอาดและบริสุทธิ์ พระสงฆ์ผู้ปรารถนาซึ่งนิพพานจะต้องถือศีล ฝึกจิตอย่างเคร่งครัด โดยต้องปฏิบัติตามกฎของสงฆ์ เพื่อจะได้บรรลุถึงระดับขั้นที่สี่ (Landon, 1751) เช่น ไม่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ไม่ใช้เครื่องหอม กล่าวถึงเฉพาะศาสนาของตนเท่านั้น นอนให้น้อย ไม่รับประทานมากเกินไป กิริยาสำรวมบนถนน สวมเสื้อผ้าชุดเดียว รับประทานอาหารแต่ในบาตร (Landon, 1751) สำหรับชาวต่างชาติที่นั้น ความเข้าใจเรื่องนิพพาน (Nireupan) ยังมีความคลาดเคลื่อนและไม่ค่อยถูกต้องตามหลักทางพระพุทธศาสนา ชาวฝรั่งเศสที่เข้ามาสยามช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ผ่านมา (คริสต์ศตวรรษที่ 17) ต่างให้ความสนใจสภาวะนิพพานในทางพระพุทธศาสนา และได้เขียนคำนิยามคำว่า “นิพพาน” ในบันทึกการเดินทางของตน ซึ่งส่วนมากจะบรรยายว่านิพพานเป็นดังสวรรค์ของพระเจ้า เช่น นิโกลาส์ แชรแวส (Nicolas Gervaise) นักเดินทางชาวฝรั่งเศสวัย 19 ปี ติดตามคณะเผยแผ่ศาสนาเข้ามาสยามในปี ค.ศ. 1681 ได้บันทึกไว้ว่า “พระนฤพาน (Nyreupâne) อันเป็นสถานที่พักผ่อนและเสวยสุขารมย์ เฉพาะสำหรับพระเป็นเจ้าทั้งหลายตลอดชั่วนิรันดร มีแต่ความสุขและความสงบยิ่งอันเป็นผลจากมหากุศลกรรมที่ได้บำเพ็ญมาในอดีต”

หมายเหตุ. จาก ประวัติศาสตร์ธรรมชาติและการเมืองแห่งราชอาณาจักรสยาม ฉบับแปล (น. 138), โดย นิโกลาส์ แชรแวส, 2550, ศรีปัญญา.

“un lieu de repos et de plaisir, destiné pour être le séjour des Dieux où ne vivant que pour eux-mêmes, ils ne sont occupés pendant toute l'éternité que leur propre Bonheur, et ne songent qu'à jouir dans la pleine tranquillité du fruit de leurs travaux”

Noted. From *Histoire Naturelle et Politique du Royaume de Siam* (p. 160-161), by N. Gervaise, 1688, Cl. Barbin.

ในจดหมายฉบับที่ 7 Landon กล่าวถึงนิพพานว่าเป็นการไม่ทำอะไรเลย เป็นสภาพเฉื่อยชา (Landon, 1751) ซึ่งอันที่จริงนั้น คำว่า นิพพาน ในทางพุทธศาสนา หมายถึงความดับสนิทแห่งกิเลสและกองทุกข์ เป็นสภาพโลกุตระอันเป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดในศาสนาพุทธ (เสฐียรพงษ์ วรรณปก, 2564)

เรายังพบความเชื่อเรื่องการย้ายถ่ายเปลี่ยนวิญญาณในจดหมายหลายฉบับ การสอดแทรกความเชื่อดังกล่าวในนวนิยายทำให้ผู้อ่านเห็นถึงความเชื่อมโยงกันของความเชื่อนี้กับข้อห้ามทางศาสนาพุทธที่บัญญัติถึงการห้ามฆ่าสัตว์ตัดชีวิต อีกทั้งยังสะท้อนถึงมุมมองของนักคิดในยุคนั้นเกี่ยวกับความเชื่อดังกล่าว ดังที่ปรากฏในจดหมายฉบับที่ 18 ผู้แต่งเขียนว่า ความเชื่อเรื่องการย้ายถ่ายเปลี่ยนวิญญาณของชาวสยามทำให้พวกเขาตาบอดขาดเหตุผล (London, 1751) ซึ่งเราจะเห็นว่า ชาวสยามไม่กล้าฆ่าสัตว์เพราะกลัวว่าจะฆ่าวิญญาณของพ่อแม่หรือเพื่อนที่มาอาศัยอยู่ในร่างของสัตว์นั้น แม้กระทั่งสัตว์เล็ก ๆ พวกเขายังพึงระวังกลัวจะไปเหยียบ (London, 1751) และในจดหมายฉบับที่ 8 เราพบว่าแม้สุนัขตัวใหญ่จะได้กินเหยื่อที่หามาได้ แต่ชาวสยามก็ไม่ฆ่า “แต่ข้าให้อภัยมัน ข้าให้อภัยมันเพื่อวิญญาณพ่อแม่ของคุณ ร่างของสัตว์ที่น่าสงสารบางที่อาจมีดวงวิญญาณของพวกเขาอยู่”

Noted. From *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* (p. 33), by J. London, 1751, François Delaguette.

จากความเชื่อนี้ ทำให้ผู้อ่านชาวยุโรปได้ทราบอีกว่าวิญญาณแต่ละประเภทอาศัยอยู่ในร่างสัตว์ที่แตกต่างกันตามคุณงามความดีที่ได้ทำมา ชาวสยามเชื่อว่าวิญญาณที่ดีจะอยู่ในร่างวัวและแกะ “วัวและแกะได้รับการเคารพที่สยาม เรามองว่าร่างของสัตว์พวกนี้เป็นเสมือนความสุขสูงสุดที่ดวงวิญญาณได้อาศัยอยู่ในการย้ายเปลี่ยนวิญญาณ”

Noted. From *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* (p. 91), by J. London, 1751, François Delaguette.

และดวงพระวิญญาณของพระมหากษัตริย์ผู้ทรงธรรมทุกพระองค์ตลอดจนพระราชวงศ์จะสถิตอยู่ในช้างเผือก (London, 1751) ดังนั้น ช้างเผือกได้รับการปรนนิบัติดูแลเป็นอย่างดีในวัง ดังที่ปรากฏข้อความในจดหมายฉบับที่ 14 ว่า “เราเฝ้าดูแลอย่างเต็มที่ในพระราชวังที่งดงาม”

Noted. From *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* (p. 52-53), by J. London, 1751, François Delaguette.

ส่วนวิญญาณร้ายที่ประพฤดิชั่วเลวทรามนั้น Landon เขียนว่าวิญญาณชั่วร้ายเหล่านี้จะเข้าไปอยู่ในร่างสัตว์ที่สกปรกโสภณที่สุด เพื่อชดใช้กรรมจนสิ้นอายุขัยตามกรรมที่ทำมา (London, 1751)

แม้ว่าความเชื่อเรื่องการย้ายถ่ายวิญญาณจะมีอิทธิพลมากต่อการใช้ชีวิตของชาวสยาม เพราะพวกเขาเชื่อว่า ถ้าวิญญาณมีการย้ายร่างจำนวนมากครั้งแล้ว และ

ขณะที่มีชีวิตได้ประกอบคุณงามความดีมาโดยตลอดจะทำให้ได้รับผลบุญโดยที่พวกเขาไม่ต้องกลับมาเกิดบนโลกใบนี้ ไม่ต้องอยู่ในสภาวะเวียนว่ายตายเกิดอีกแล้ว (Landon, 1751) อย่างไรก็ตาม ในจดหมายฉบับที่ 8 นาดาซีร์พยายามอธิบายเรื่องความเชื่อนี้ของชาวสยามให้พระในต่างแดนเข้าใจซึ่งพระที่ Landon สมมติขึ้นนี้เป็นเสมือนตัวแทนแนวคิด มุมมองของผู้คนในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 พระรูปนี้ได้แสดงความคิดเห็นหักล้างเชิงเสียดสีว่า ระบบนี้ช่างน่าอัศจรรย์ ที่บ้านเมืองของท่าน บรรดาวิญญูณคงเป็นผู้งมำประจำตำแหน่งพร้อมวังสู่ร่างนับล้านร่าง (Landon, 1751) เราจะเห็นได้ว่าทัศนคติความคิดของคนแห่งยุคภูมิปัญญาไม่ได้มีความเชื่อแบบชาวสยามเลย หากแต่มองว่าเป็นสิ่งมงาย ไม่มีเหตุผล ทำให้ผู้คนขาดการเรียนรู้ สังคมก็ไม่พัฒนาเจริญก้าวหน้า

สังคมและวัฒนธรรม

ผู้คนสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 สนใจอารยธรรมต่างชาติ พวกเขาอยากรู้สิ่งที่อยู่ นอกทวีปยุโรป ไม่ว่าจะเป็นดินแดนที่อยู่ห่างไกลตลอดจนชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน เราจึงพบเรื่องวัฒนธรรม จารีตประเพณีต่าง ๆ ของชาวต่างชาติปรากฏในงานเขียนยุคนี้ แม้ว่า *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* จะเป็นนวนิยายจดหมายโต้ตอบที่มีแก่นหลักของเรื่อง คือ การส่งสายลับชาวสยามเข้ามาในราชสำนักฝรั่งเศสเพื่อสืบราชการก็ตาม หากแต่เนื้อความในจดหมายหลาย ๆ ฉบับนั้น เราพบว่ามีการกล่าวถึงวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมของชาวสยามแทรกลงไปในเรื่องด้วย เช่น ภาษาบาลีซึ่งเป็นภาษาที่พระสยามใช้ในทางศาสนา ตำแหน่งขุนนางต่าง ๆ ในราชสำนัก หน่วยเงิน Pic ที่ใช้กันในสยาม รวมถึง หมาก พืชยอดนิยมของคนสยามที่เคี้ยวกันระหว่างวัน เป็นต้น

Joseph Landon ผู้ประพันธ์ สนใจวิถีชีวิตของชาวสยาม ในจดหมายฉบับที่ 6 ผู้อ่านจะรู้ว่า สามเณรชาวสยามไม่เพียงแต่เป็นหัวหน้าครอบครัวเท่านั้น แต่ยังมีสิทธิทุกประการในครอบครัว รวมถึง “สิทธิตามกฎหมายในตัวภรรยา โดยสามารถฆ่าภรรยาได้หากพบว่าภรรยาทำความผิด หรือจะขายก็ได้ ถ้าภรรยาไม่ชู้”

Noted. From *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* (p. 21), by J. Landon, 1751, François Delaguette.

เนื่องจากสยามอยู่ไกลจากฝรั่งเศสมาก ชาวยุโรปส่วนใหญ่ไม่เคยไปและไม่รู้จักในทัศนคติของพวกเขาเมื่อเปรียบเทียบกับบ้านเมืองทางยุโรปของตนต่างก็มองว่าสยามเป็นสิ่งที่ยังไม่พัฒนา ใน *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* ผู้แต่งกล่าวถึงเรื่องการรักษาทางการแพทย์ในสยามที่ยังไม่ทันสมัยเพราะคนสยามแทบไม่รู้จักการผ่าตัด อีกทั้งการถ่ายเลือดก็ยังเป็นเรื่องแปลกของที่นี่ (Landon, 1751)

ประเพณีการกรีดเลือดดื่มสาบานซึ่งเป็นประเพณีในยุคโบราณที่เราไม่ค่อยได้พบเห็นแล้วในสังคมที่พัฒนา แต่ผู้แต่งได้กล่าวว่ามีพบในสังคมสยาม โดยชาวสยามจะดื่มเลือดสาบานเพื่อเป็นการผูกมิตรภาพให้แน่นแฟ้น (Landon, 1751)

นอกจากนี้ เรายังพบเรื่องความเชื่อทางไสยศาสตร์ของคนสยามในนวนิยายเรื่องนี้เช่นกัน จดหมายฉบับที่ 14 Landon กล่าวถึงเครื่องรางของขลังในสยาม อาทิ ผ้ายันต์ ยาเสน่ห์ (Landon, 1751) ในจดหมายฉบับที่ 25 นอกจากเรื่องเครื่องรางแล้ว ผู้แต่งยังกล่าวถึงความเชื่อเรื่องการทำนายดวงชะตา ซึ่งเป็นที่นิยมของชาวสยาม นาดาศีร์ ตัวเอกของเรื่องเขียนถึง พระพัฒนชีชากิ-กา (Pra-Patchichaki-ka) ซึ่งเป็นโหรหมอดูของกษัตริย์สยาม ข้อความในจดหมายแจ้งว่าจะบองชาลิตา คนรักของตนจะไปขอคำปรึกษาให้ช่วยพยากรณ์เรื่องความรัก (Landon, 1751)

สรุปผลการวิจัย

การปรากฏเรื่องชาวสยามในงานวรรณกรรม *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* สะท้อนได้ดีถึงความสนใจของผู้คนในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ที่มีต่ออารยธรรมของชาวต่างชาติ เรื่องเกี่ยวกับราชอาณาจักรสยามและชาวสยามยังคงเป็นวัตถุดิบชั้นดีที่นักเขียนในสมัยยุคมณีปัญญานำมาใช้ในงานของตน การนำเสนอเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับชาวสยามในงานวรรณกรรม ไม่เพียงแต่ทำให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินและความรู้ แต่เรายังเห็นถึงความสนใจของชาวยุโรปที่มีต่อสยามในด้านต่าง ๆ ตลอดจนสะท้อนภาพสังคมของชาวยุโรปในสมัยนั้นด้วยเช่นกัน

อภิปรายผลการวิจัย

แม้ว่าชาวสยามจะถูกกล่าวถึงในงานเขียนภาษาฝรั่งเศสมาตั้งแต่สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 17 อย่างไรก็ตาม ข้อมูลเกี่ยวกับชาวสยามนั้นปรากฏโดยมากในงานวรรณกรรมประเภทบันเทิงการเดินทาง จวบจนสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ชาวสยามถูกเขียนในงานวรรณกรรมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะในงานเขียนของนักปรัชญาที่มุ่งนำเสนอความรู้แนวคิดต่าง ๆ สู่ผู้คนในสังคม แต่เรายังพบชาวสยามในงานวรรณกรรมประเภทนวนิยายที่ผู้ประพันธ์ต้องการให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินรวมทั้งสอดแทรกแนวคิดสำคัญที่มีผลต่อการพัฒนาสังคม การแลกเปลี่ยนการทางทูตระหว่างฝรั่งเศสกับสยาม ตลอดจนการที่คณะทูตชาวสยามเดินทางมายังประเทศฝรั่งเศสเมื่อปลายคริสต์ศตวรรษก่อนทำให้ชาวฝรั่งเศสจดจำชาวสยามได้ การศึกษาเรื่อง ภาพแทนชาวสยามใน *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe* ไม่เพียงแต่ทำให้เราเห็นภาพชาวสยามที่ปรากฏ

ในงานวรรณกรรมประเภทนวนิยายเรื่องแรก ๆ ในฝรั่งเศสที่ใช้ชาวสยามเป็นตัวละครเอกเท่านั้น แต่ข้อมูลที่ได้ยังเป็นส่วนเติมเต็มในการศึกษาเรื่องชาวสยามที่ปรากฏในงานเขียนภาษาฝรั่งเศสในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ตลอดจนใช้เปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างในการนำเสนอภาพชาวสยามระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 17 ซึ่งเป็นยุคแรกที่ชาวฝรั่งเศสรู้จักชาวสยาม โดยข้อมูลในยุคดังกล่าวเป็นเพียงการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับชาวสยามในบันทึกเดินทาง หากแต่ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ภาพชาวสยามที่ปรากฏในงานเขียนนั้นกลายเป็นแหล่งความรู้ที่ทั้งนักปรัชญาและนักประพันธ์ต่างหยิบยกมาใช้ในงานเขียนของตน นอกจากนี้ เรายังสามารถใช้ข้อมูลที่ได้นำไปเปรียบเทียบกับงานประเภทต่าง ๆ ที่เขียนถึงชาวสยามในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 เพื่อศึกษาความเหมือน ความต่างของเนื้อหาที่พบ ตลอดจนคุณค่าที่ปรากฏในงานประเภทต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 ยังมีงานวรรณกรรมที่ผู้แต่งเขียนให้ชาวสยามเป็นตัวละครหลัก เช่น นิทานเรื่อง *Mikou et Mézi, les Aventures d'Oxilée, le Prince philosophe; conte oriental* เป็นต้น ซึ่งงานเขียนเหล่านี้ยังไม่ได้ถูกศึกษา ดังนั้น หากเราสามารถศึกษางานเขียนเหล่านี้ ก็จะมีข้อมูลเกี่ยวกับชาวสยามในงานวรรณกรรมฝรั่งเศสสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 เพิ่มขึ้น ไม่เพียงเพื่อเติมเต็มข้อมูล แต่ยังสามารถนำมาวิเคราะห์ประเด็นที่สอดคล้อง หรือแตกต่างกันเรื่องชาวสยามที่ปรากฏในงานวรรณกรรมในสมัยดังกล่าว ตลอดจนใช้ประกอบการวิเคราะห์กระแสตะวันออกที่แผ่เข้ามาในงานวรรณกรรมได้

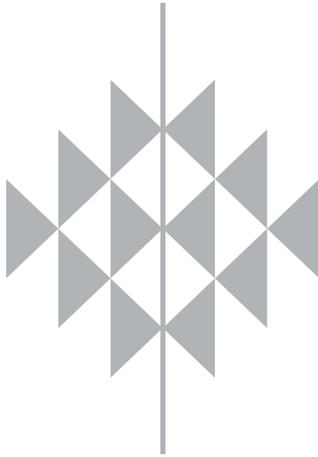


เอกสารอ้างอิง

- De Bourges, J. (1666). *Relation de voyage de monsieur l'évêque de Beryte, vicaire apostolique du royaume de la Cochinchine, par la Turquie, la Perse, les Indes et jusqu'au royaume de Siam et autres lieux*. D. Béchet.
- De Chaumont, A. (1687). *Relation de l'Ambassade de M. Le Chevalier de Chaumont à la cour du Roi de Siam*. Arnoul Seneuze et Daniel Horthemels.
- De Choisy, F.T. (1688). *Journal du Voyage de Siam fait en 1685 & 1686*. Sébastien Mabre-Cramoisy.
- De La Loubère, S. (1691). *Du Royaume de Siam*. Jean Baptiste Coignard.
- Didier, B. (1992). *Histoire de la littérature française du XVIII^e siècle*. Nathan.
- Gervaise, N. (1688). *Histoire Naturelle et Politique du Royaume de Siam*. Cl. Barbin.
- Juranville, F. (1998). *1715-1750 Le matin des Lumières*. Nathan.
- Landon, J. (1751). *Lettres siamoises, ou le Siamois en Europe*. Chez François Delaguette.
- Marin, F. (2001). *Les mouvements littéraires du XVI^e au XVIII^e siècle*. Hatier.
- Martin, C. (2017). *L'Esprit des Lumière*. Armand Colin.
- Martino, P. (1906). *L'orient dans la littérature française au XVII^e et au XVIII^e siècle*. Hachette et cie.
- Séguin, M-S. (1992). *Histoire de la littérature en France au XVIII^e siècle*. Hatier.
- Tachard, G. (1686). *Voyage de Siam des Pères Jésuites Envoyez par Le Roy, Aux Indes & à la Chine*. Semeuze et Horthemels.
- Tatin-Gourier, J-J. (1999). *La littérature française du XVIII^e siècle*. Dunod.
- Tritter, J-L. (2001). *Les Lumières*. Ellipses.
- แซร์แวงส, เอ็น. (2550). *Histoire Naturelle et Politique du Royaume de Siam [ประวัติศาสตร์ธรรมชาติและการเมืองแห่งราชอาณาจักรสยาม] (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. ศรีปัญญา.

เสฐียรพงษ์ วรรณปก. (2564, ม.ป.ป. มกราคม). *การทำนิพพานให้แจ้ง*. matichon.
<http://www.matichonweekly.com>







บทวิจารณ์หนังสือ
“ก๊ีบาด” นิยายซีไรต์ 2567
แม่หญิงทอผ้าจารึกประวัติอารมณและความรู้สึก

ผู้วิจารณ์: พิเชฐ แสงทอง

ตำแหน่ง/ที่ทำงาน: หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

E-mail: pichet.s@psu.ac.th

ข้อมูลหนังสือ: ประเสริฐศักดิ์ ปัดมะริด. (2567). ก๊ีบาด. สำนักพิมพ์คมบาง.

หากเอ่ยชื่อประเสริฐศักดิ์ แวดวงนักอ่านไทยอาจจะไม่ค่อยคุ้นหูเท่าไรนัก เนื่องจากหากนับปริมาณผลงานแล้ว เขาก็อาจถูกนับเป็น “นักเขียนหน้าใหม่” หรือ “นักเขียนรุ่นใหม่” ที่เริ่มต้นสร้างผลงานมาได้ไม่นานนัก ในประวัติย่อที่เป็นทางการ เขามีผลงานเรื่องสั้นออกมาบ้าง ก่อนจะตีพิมพ์นวนิยายเรื่อง “ก๊ีบาด” เขามีเรื่องสั้นเข้ารอบชิงชนะเลิศรางวัลกนกพงศ์ สงสมพันธุ์ ตีพิมพ์ในรวมเรื่องสั้น “ราหุอมจันทร์” ฉบับที่ 28 ประจำปี 2567

ด้วยเหตุนี้ “ก๊าด” จึงถือเป็นนวนิยาย “ใหม่ถอดด้าม” ของ “นักเขียนหน้าใหม่” ในแวดวงวรรณกรรมไทย อย่างไรก็ดี ความหน้าใหม่ของประเสริฐศักดิ์ กลับไม่ได้อำพรางความโดดเด่นในด้านความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนแนวทางในการเขียนวรรณกรรมของเขา แต่อย่างใด ผลงานของเขากลับแสดงออกซึ่งพลังของความเป็นนักเขียนหน้าใหม่ที่มีความละเอียดอ่อน มุ่งมั่น ครุ่นคิด และนำเสนอประเด็นความคิดผ่านวรรณกรรมออกมาได้อย่างแหลมคม

จำลอง ฝั่งชลจิตร ศิลปินแห่งชาติสาขาวรรณศิลป์ ซึ่งเคยอ่านผลงานเรื่องสั้นของประเสริฐศักดิ์ขณะเป็นกรรมการรางวัลกนกพงศ์ สงสมพันธุ์ ระบุว่า ประสบการณ์จากการอ่านผลงานเรื่องสั้น สัมผัสได้ว่านักเขียนอย่างประเสริฐศักดิ์เป็นคนรุ่นใหม่ที่มีฝีมือ เรื่องสั้นของเขามีคุณภาพเหมือนที่รางวัลกนกพงศ์ เคยให้แก่แพรพลอย วัณช จำลองเชื่อว่า นิยายเรื่องนี้จะเป็นแรงบันดาลใจให้หลายคนศึกษา ชุ่มเทให้นิยายของตัวเอง และในกาลข้างหน้า “ก๊าด” จะเป็นต้นแบบที่ดีเหมือนนวนิยายเรื่อง “คำพิพากษา” ของชาติ กอบจิตติ หรือ “ก่อกองทราย” ของไพฑูริย์ ธัญญา

นัยยะจากข้อคิดเห็นดังกล่าวก็คือ การพยายามทำนายถึงอนาคตบนเส้นทางนักเขียนของประเสริฐศักดิ์ในเชิงเปรียบเทียบกับนักเขียนรุ่นพี่ ๆ ทั้งสองท่าน กล่าวคือขณะได้รับรางวัล ชาติ และไพฑูริย์ เป็นนักเขียนหน้าใหม่ถอดด้าม ยังมีผลงานตีพิมพ์แพร่หลายไม่มากนักจนแทบไม่ต่างไปจากประเสริฐศักดิ์ ชาติ เป็นเพียงนักเขียนวัยรุ่น วัยเพียง 25 ปี ขณะที่ไพฑูริย์เป็นครูสอนอยู่ในโรงเรียนชนบทเล็ก ๆ ของปักษ์ใต้ มีเสียงวิพากษ์วิจารณ์ด้านลบอยู่บ้างในช่วงแรก ส่วนหนึ่งเป็นเพราะ “ตบะ” ในวงการวรรณกรรมยังมีน้อยอยู่ แต่สุดท้ายแล้ว วรรณกรรมทั้งสองเล่มก็ผ่านการพิสูจน์จากกาลเวลา ผลการตัดสินของกรรมการซีไรต์ในครั้งนั้นได้กลายเป็นการตัดสินที่ “ส่งมอบ” วรรณกรรมที่ได้กลายเป็น “หมุดหมาย” แห่งพัฒนาการที่สำคัญยิ่งของประวัติวรรณกรรมไทย

สำหรับ “ก๊าด” ของประเสริฐศักดิ์ จะผ่านวันเวลาเพื่อที่จะกลายเป็นวรรณกรรมเรื่องสำคัญในประวัติวรรณกรรมร่วมสมัยของไทยได้เทียบเท่าชาติและไพฑูริย์หรือไม่ คงต้องใช้เวลาประเมินค่ากัน

ผลงานเล่มนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นนวนิยายขนาดสั้น หนาเพียง 200 หน้าเศษ พอเหมาะพออ่านจนจบในระยะเวลาที่ไม่นานนัก อย่างไรก็ตาม ในความหนาเช่นนี้ กลับมีเรื่องราวชีวิตของตัวละครเอกหญิงโลดแล่นอยู่ด้วยกันถึง 4 รุ่น (แต่ขับเน้นภาพชะตากรรมเพียง 3 รุ่น) ซึ่งนี่เองที่เป็นหัวใจสำคัญและจุดเด่นของวรรณกรรมเรื่องนี้

เมื่อพิจารณาศิลปะการเล่าเรื่อง *ก๊าด* เนื้อหาของนวนิยายแบ่งเป็น 3 ตอน คือ เหวซิ่น ตามเรื่องราวของตัวละครหลัก เสียงเล่า ๆ ดวงตาของผู้รู้ผ่านมุมมองของตัวละคร แต่ละรุ่น เริ่มจากส่วนของ “เอวซิ่น” เป็นเรื่องราวของ “แม่หมอนเหือนแก้ว” หญิงชราที่เป็นผู้รับและส่งต่อมรดกการทอผ้าจากบรรพบุรุษ นางต้องเผชิญกับความรุนแรงในครอบครัว และเหตุการณ์ที่สร้างบาดแผลในใจตลอดชีวิต ตามด้วย “ตัวซิ่น” เป็นเรื่องราวของ “แม่อุ้ยนาค” ลูกสาวของหญิงชราที่ถูกแม่ชิงชิงรังเกียจเพราะเป็น “ลูกรัก” ของพ่อที่แม่เกลียด สุดท้าย “ตื่นซิ่น” เป็นเรื่องของรุ่นหลานชาย “บ่าหงส์” ผู้มีสรีระเป็นชายแต่เลือกที่จะถักทอวิถีชีวิตของตนเป็นหญิงชดกับเพศกำเนิด และเป็นผู้สืบทอดมรดกการทอผ้าในครอบครัวซึ่งตามประเพณีวัฒนธรรมการทอผ้ามักสงวนไว้สำหรับผู้หญิงเท่านั้น

นิยายเปิดฉากด้วยภาพชีวิตของแม่เหือนแก้ว หญิงล้านนาผู้เด็ดเดี่ยวที่ตัดสินใจจูงลูกสาว 2 คนออกจากบ้านมาเพราะไม่อาจทนสามีชีเมาและกระทำความรุนแรงทั้งกายและใจให้เมียได้ นางเกิดมาในครอบครัวที่สืบทอดแบบแผนความเป็นหญิงล้านนา ยุคจารีตมาอย่างเต็มรูปแบบ ศรีมอย-แม่ของเธอเป็นคนปลุกฝังความเป็นผู้หญิงตามขนบให้ จนนางรู้สึกว่าการที่ผู้หญิงมีบทบาททั้งการใช้แรงงานนอกบ้านและในบ้านในยุคสมัยนั้น เป็นเรื่องปกติ

แม้อย่างสอนให้นางต้องยอมรับอำนาจความเป็นชายไปทั้งชีวิต ทั้งในฐานะเมีย แม่ และผู้ธำรงไว้ซึ่งเกียรติแห่งความเป็นชาย ดังข้อความตอนหนึ่งว่า

“แม่เหือนแก้วย้อนนึกถึงคำสอนของแม่ศรีมอยสมัยเป็น
ละอ่อนตอนแต่นว่า หน้าที่ของแม่หญิงล้านนาต้องทำอะไรบ้าง งานนอกบ้าน
อย่างงานไร่งานนา นั้นต้องช่วยกันทำทั้งแม่หญิงป้อจาย แต่งานในบ้านทุกอย่าง
นั้นล้วนเป็นงานของแม่หญิง เหยียบครกมองตำข้าวเลี้ยงป้อจาย เตรียมสำหรับ
กับข้าวให้ป้อจายกิน ตักน้ำจากน้ำแม่มาใส่ต้มให้ป้อจายอาบ ปิดกวาดเรือน
ชานให้ป้อจายอยู่ และที่สำคัญที่สุดคือทอผ้าให้ป้อจายนุ่ง หน้าที่ทอผ้าทุก
ชนิดในบ้านเลยตกมาเป็นของแม่หญิงโดยปริยาย”

หมายเหตุ. จาก “ก๊าด.” โดย ประเสริฐศักดิ์ ปัดมะริด. ใน กว่าซิ่น บางคมบาง *ก๊าด* (น. 80). 2567. สำนักพิมพ์คมบาง.

ความเชื่อในอำนาจผู้ชายเช่นนี้สัมพันธ์กับวาทกรรมทางศาสนาอย่างแยกไม่ได้ ดังเรื่องเล่าย้อนว่าแม่ศรีมอยเชื่อว่ามีชีวิตต่างระหว่างเพศเป็นสิ่งที่ดำรงอยู่และดำเนินมาด้วยความเชื่อเก่าแก่เพราะคตินิยมทางสังคมในยุคนั้นเห็นว่าผู้ชายเป็นเพศของผู้มีบุญ



“มีโอกาสดับวชิรับใช้พระศาสนาได้” ส่วนผู้หญิงวาสนาด้อยกว่า ผู้หญิงจึงต้องทำงานหนักกว่าผู้ชาย ต้องคอยปรนนิบัติพัวพันเพื่อที่จะให้ได้บุญ “เมื่อชาติหน้าเกิดมาจะได้เกิดเป็นป้อจาย มีโอกาสดับวชิในพระศาสนาไปเรื่อยๆ จนถึงนิพพานวิมานชั้นแก้ว จึงจะหลุดพ้น”

หมายเหตุ. จาก “ก๊ีบาด.” โดย ประเสริฐศักดิ์ ปัตมะจริต. ใน กวาซิ่น บางคมบาง ก๊ีบาด (น. 80). 2567. สำนักพิมพ์คมบาง.

อย่างไรก็ดี บาดแผลในครอบครัว ที่พ่อซึ่งเป็นพ่อค้าแดนไกลหายสาบสูญไป และสามีไม่เอาไหนหลังคลอดลูกคนแรก ก็ได้หล่อหลอมให้แม่เหียนแก้วกลายเป็นผู้หญิงล้านนาที่ต้องดิ้นรนต่อสู้จนหล่อหลอมตัวตนความเป็นหญิงแบบใหม่ขึ้นมา ตัวบทนิยายไม่ได้ปิดบังที่จะเสนอว่า การกลายเป็นผู้หญิงเข้มแข็งทำให้เกิดขึ้นเพราะการโน้มน้าวทางความคิดหรือปลูกฝังทางอุดมการณ์ ทว่าเป็นผลมาจากชะตากรรมในชีวิตจริงของตัวละครหญิงเหล่านี้ที่เจ็บปวดจากประสบการณ์ความสัมพันธ์กับผู้ชาย

ตอนหนึ่ง เสียงเล่าเล่าผ่านมุมมองของแม่เหียนแก้วว่า ความลำบากได้หล่อหลอมให้นางกลายเป็นผู้หญิงล้านนาอีกแบบ เมื่อพ่อหายสาบสูญไปกับขบวนค้าผ้าทางตะวันตก หน้าตาของผู้หญิงตามแบบแผนก็เริ่มถูกแทรกปนด้วยหน้าที่แบบผู้ชาย “ก็ถูกทิ้งร้างไม่มีใครสนใจ เพราะเมื่อถึงหน้านา แม่กับเหียนแก้วก็ต้องออกไปช่วยกันดำนา ปลูกฝ้าย หน้าที่การงานใดๆ ที่เคยเป็นของพ่อ แม่รับมาเป็นภาระหมด ส่วนงานบ้านงานเรือนทั้งหลายที่เคยเป็นของแม่ เหียนแก้วก็ต้องขยับขึ้นมาแบ่งเบาภาระ”

หมายเหตุ. จาก “ก๊ีบาด.” โดย ประเสริฐศักดิ์ ปัตมะจริต. ใน กวาซิ่น บางคมบาง ก๊ีบาด (น. 29). 2567. สำนักพิมพ์คมบาง.

บทบาทดังกล่าวนี้ถูกเน้นย้ำเป็นระยะ ๆ ในเรื่อง เพื่อตะล่อมให้ผู้อ่านเห็นว่า ตัวละครหญิงเหล่านั้นได้พยายามทุกวิถีทางเพื่อหยัดยืนด้วยลำแข้งของตนเอง เมื่อบวกกับบาดแผลจากความตายของลูกสาวสุดที่รักเพราะโดนกระทำจากกลุ่มผู้ชายนักดนตรีเร่ ก็ยิ่งทำให้ครอบครัวของแม่เหียนแก้วกลายเป็นครอบครัวที่เข้มแข็งขึ้นด้วยมนโศกที่ปฏิเสธผู้ชาย และเปิดกว้างมนโศกทางเพศมากขึ้น แม่ลึๆ ตัวละครในครอบครัวจะฝันหาผู้ชายดี ๆ เพื่อเป็นคู่ชีวิตสักคนหนึ่ง แต่ทุกคนล้วนไม่อาจสมหวังได้ แม้แต่ป่าหงส์ ตัวละครเพศทางเลือกที่สมหวังในรัก แต่ก็ช่วงเวลาเพียงประเดี๋ยวประด๋าวเท่านั้น

บาดแผลของชีวิตและความไม่สมหวังในรักและชีวิตนี้เองที่ได้กลายเป็นเนื้อหาทางอารมณ์ที่สำคัญซึ่งทำให้นิยายเรื่องนี้มีมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรม การทอผ้าชิ้นมัทรีของนางเหียนแก้ว ที่มีลักษณะโดดเด่นและชุกชอนเอาไว้ซึ่งความหมาย

ไม่ว่าจะเป็นความหมายในทางปรัชญาศาสนา และภาพรักชวนฝันที่นางมีต่อตุ้เจ้า หรือในลายผ้าของแม่ผู้นาคลูกสาวที่ทอลายผ้าซึ่งบันทึกรวบรวมไว้ด้วยความเจ็บปวด และบาดแผลจากการที่นางไม่เป็นคนที่ถูกเลือก ทั้งจากแม่ คน(ที่แอบ)รัก และชุมชน ขณะที่ลวดลายทอของป่าหงส์ ชุกซ่อนเอาไว้ทั้งความฝัน ความปรารถนา และอนาคต

ดังกล่าวแล้วว่า ความเป็นหญิงล้าหน้าที่เข้มแข็งของตัวละครทั้ง 3 ในครอบครัวแม่เหียนแก้วหล่อหลอมให้พวกเธอมีตัวตนแบบใหม่ แม่เหียนแก้วกล้าปลดแอกตนเองออกจากผู้ชาย กลายเป็นหญิงหม้ายลูกติดสองคน นางถูกแม่สั่งสอนให้เป็นหญิงตามธรรมเนียม แต่ก็กล้าที่จะทอดใจให้กับพระสงฆ์หนุ่มนักเทศน์ และความรักที่นางประสบด้วยตัวเองนั่นเองที่พินให้เหียนแก้วได้กลับคืนมามีชีวิตชีวาอย่างยิ่งยวด ตอนหนึ่งเรื่องบรรยายอารมณ์และความรู้สึกที่งดงามของนางภายหลังตกหลุมรักตุ้เจ้าหนุ่มวัยละอ่อนว่านับตั้งแต่นั้นชีวิตของนางก็ไม่เปลี่ยนเหงาม่างเปล่าอีกต่อไป ความมีชีวิตชีวาของนางสื่อผ่านชิ้นลายใหม่ที่ทอขึ้นอย่างประณีต

“ผ้าชิ้นเจียงแสนผืนล้ำค่า ถูกหยิบออกมาศึกษาเติมแต่งชีวิตเหียนแก้วให้มีคุณค่าเพิ่มขึ้น เธอตั้งใจทอละกอนกลางเป็นลายต่อไป ชยันนุ่งตีนจกงาม ๆ ไปทานขันข้าวตึก ๆ ที่วัดป่าแดดทุกวันเพื่อฟังเทศน์ฟังธรรมจากตุ้พี่ที่ขึ้นธรรมมาสน์”

หมายเหตุ. จาก “ก๊ีบาด.” โดย ประเสริฐศักดิ์ ปัตมะจริต. ใน กว่าขึ้น บางคมบาง ก๊ีบาด (น. 49). 2567. สำนักพิมพ์คมบาง.

ในแง่ความรักชวนฝันจึงกลายเป็นพลังสร้างสรรค์และเบื้องหลังแห่งคุณค่าของผ้าทอมากกว่าที่จะเป็นพลังแห่งภูมิปัญญาผ้าทอแม่แจ่มโบราณ สำหรับเหียนแก้ว ผ้าทอได้กลายเป็นพื้นที่ที่ปลดปล่อยนางออกจากพันธนาการของภูมิปัญญาจาริต ทำให้นางสามารถสร้างสรรค์และแสดงความเป็นตัวของตัวเองได้อย่างเสรี สร้างสรรค์ลวดลายต่าง ๆ ออกมาจนสลบซับซ้อนเพื่อตอบสนองอารมณ์และความรู้สึกอันสดใหม่ของตัวเอง ชนิดที่ลูกหลานก็ตีความไม่ออก เพราะผิดแผกจากลายตามขนบ บางองค์ประกอบเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ ไม่ซ้ำ ผสมผสานรูปสัตว์ “เทวดาร่ายรำรูปชายหญิงและรูปอื่น ๆ ที่แม่นาคไม่เข้าใจ”

หมายเหตุ. จาก “ก๊ีบาด.” โดย ประเสริฐศักดิ์ ปัตมะจริต. ใน กว่าขึ้น บางคมบาง ก๊ีบาด (น. 126). 2567. สำนักพิมพ์คมบาง.

จะมีแต่ก๊ีบเพียงตุ้เจ้าเท่านั้นที่รับรู้และเข้าใจภาษาบันทึกรวบรวมในผ้าทอนั้น ข้อความตอนหนึ่งยืนยันเรื่องนี้

“เฮือนแก้วยอมแม่หญิงหมั้นไม่ได้ รีบทอซินลายละกอนกลางที่
ซัซซ้อด้วยฝ้ายสีสันสดใส ตามความรู้สึกหวิวโหวงในใจตอนที่คิดถึงใบหน้า
ผ่องใสเกลี้ยงเกลาของตุ้ที่ แน่นอนว่าซินของเฮือนแก้วดงามไม่น้อยหน้าใคร
แถวฝั่งเทศน์จากที่เคยนั่งข้างหลังจึงขยับเข้าใกล้ธรรมมาสน์เรื่อย ๆ ตีนจกผืน
แล้วผืนเล่าถูกทอขึ้นเพื่อขยับฐานะทางสังคมอันคับแคบในใจแม่แจ่ม เฮือน
แก้วถนัดหน้าถือตาในฐานะช่างทอตีนจากฝีมือดีแม่จะทอได้แค่สองลาย”

หมายเหตุ. จาก “ก๊บาด.” โดย ประเสริฐศักดิ์ ปัตมะจริต. ใน กวาซิ่น บางคมบาง ก๊บาด (น. 49). 2567. สำนักพิมพ์คมบาง.

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่าหากยึดถือเอาเกณฑ์ความสามารถในการทอผ้า
ตามชนบ เฮือนแก้วที่ทอเป็นแค่สองลายก็คงไม่สามารถ “ขยับฐานะทางสังคม”
ขึ้นมาได้ แต่นางกลับได้รับการยอมรับในฝีมืออันประณีตเพราะสร้างสรรค์การทอผ้าตาม
“อารมณ์และความรัก” ได้ ซุกซ่อน “สีเหลือง” ที่สื่อถึงพระสงฆ์คนรักเอาไว้ในลายผ้า
อย่างแนบเนียน

กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ โดยปกติแล้วช่างทอผ้าที่จะได้รับค่าขึ้นชมตามชนบจาริต
ก็คือช่างที่สามารถสืบทอดสานต่อลวดลายโบราณได้โดยไม่ผิดเพี้ยน แต่เฮือนแก้วกลับได้
รับค่าขึ้นชมจากการสร้างสรรค์ลวดลายที่สลับซับซ้อนขึ้นมาใหม่ผ่านการตีความอารมณ์
ความรู้สึก และความปรารถนาแห่งรักของตนเอง ในแง่นี้ แม่เฮือนแก้วจึงไม่เพียงแต่ขบถต่อ
ความเป็นหญิงแบบจาริตเท่านั้น แต่ยังสร้างผู้หญิงแบบใหม่ขึ้นมา นั่นคือผู้หญิงที่ให้ความ
สำคัญกับคุณค่าและตัวตนของตนเองโดยไม่พัวพันกับคุณค่าดังกล่าวเอาไว้กับผู้ชายตาม
แบบที่ถูกแม่สั่งสอนมา

เมื่อพิจารณารายละเอียดเรื่องการทอผ้าของแม่ฮุ่ยนาค และป่าหงส์ประกอบ
เราก็อาจกล่าวได้ว่านิยาย “ก๊บาด” ดูจะไม่ปิดบังที่จะสื่อสารว่า “ผ้าคือพื้นที่ชีวิตของผู้หญิง
ล้านนา” อย่างน้อยก็ในยุคสมัยหนึ่ง (ซึ่งหากพิจารณาตามท้องเรื่องแล้ว ก็กินเวลาถึง
4 รุ่นอายุคนดังกล่าวแล้ว) นิยายแสดงความตั้งใจที่จะผูกความหมายของคำว่า “หญิงล้านนา”
เข้ากับผ้าทอ โดยเน้นย้ำประโยคสำคัญคือ “แม่หญิงแม่แจ่มทุกคนต้องมีซินตีนจกอย่าง
น้อยคนละหนึ่งผืน” ให้เป็นกุญแจไขเข้าไปสู่เสมือนหนึ่งโครงสร้างและความหมายหลัก
ที่ร้อยเรียงเรื่องราวของตัวละครหญิงทุกตัว ไม่ว่าจะหญิงแท้หรือหญิงทางเลือก
จนกลายเป็นประโยคเชิงวรรณศิลป์ประโยคหนึ่งที่มีความหมายผูกพันทุกเรื่องทุกตอน
เข้าหากัน

โครงสร้างและความหมายที่ร้อยเรียงดังกล่าวนี้น่าจะค่อย ๆ ขยายตัวออกผ่านการเรียนรู้ ความเจ็บปวด และความอยุติธรรมที่ผู้หญิงล้านนาได้รับจากผู้ชาย กระทั่งมันเปิดกว้างพอที่จะทำให้แม่เหื่อนแก้วสังเกตเห็นความ “ผิดเพี้ยน” ของเหลนชายอย่างบ้างสั แต่ก็สามารถยอมรับได้

หากพิจารณาความหมายในระดับของเจตนาผู้เขียน ก็จะพบว่าประเสริฐศักดิ์มุ่งหมายสะท้อนให้เห็นภาพชีวิตและชะตากรรมที่ผกผันของตัวละครหลัก 3 คน ผ่านการสืบทอดมรดกและภูมิปัญญาการทอผ้า นิยายจึงขบขันเล่าเรื่องราวของช่างทอผ้า “แม่หญิง” แห่งแม่แจ่ม 3 รุ่นที่เกิดและเติบโตขึ้นมาในบริบทครอบครัวที่ฝ่ายผู้หญิงมีอาชีพทอผ้าขึ้นต้นจนเป็นฐาน ขณะที่ผู้ชายมีภารกิจนอกบ้าน โดยเฉพาะการขนส่งค่าขายสินค้าในแดนไกลซึ่งเป็นบทบาททางเศรษฐกิจที่เป็นทางการ ตัวละครชายในนิยายเรื่องนี้จึงมักปรากฏตัวเพียงเลือนลาง เป็นฉากหลังที่ถูกจัดวางเป็นคู่ตรงข้าม/คู่ขัดแย้งที่เป็นแนวร่วมมือกลับในการนำเสนอให้อัตลักษณ์ของตัวละครหญิงทั้งหมดเด่นชัดมากขึ้น

ด้วยเหตุนี้เรื่องนำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตของผู้หญิงที่ทุกข์และทุกข์กับเส้นสายลวดลายบนผืนผ้าทอ ผืนผ้าจึงเหมือนกระดาดขบขันที่เรื่องราวชีวิตที่มีบาดแผลและความทรงจำหลากหลายกลิ่นรสของตัวละคร คำว่า กีบัด ซึ่งถูกใช้เป็นชื่อนวนิยายจึงเสมือนกับการที่ผู้หญิงเหล่านั้นมีบาดแผลจากวิถีแห่งความเป็นหญิงล้านนาของเธอ เส้นสายและลวดลายผ้าเป็นสิ่งย้ำเตือนประสบการณ์อันเลวร้ายในชีวิต เป็นเสมือนบันทึกประวัติศาสตร์ชีวิตและอารมณ์ความรู้สึกของความเป็นผู้หญิง พร้อม ๆ กันนั้น บาดแผลก็ได้สร้างอัตลักษณ์และตัวตนใหม่ให้แก่พวกนางด้วย

ผ้าจึงเป็นพื้นที่ชีวิตของความเป็นผู้หญิงในบริบทสังคมล้านนา (และสังคมไทย?) ที่เอกสารประวัติศาสตร์ลายลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็เอกสารจดหมายเหตุ พงศาวดาร หรือหนังสือที่ผ่านการพิมพ์ ส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องราวชีวิตและอำนาจของเพศชายไม่ได้จารึกไว้

สัญลักษณ์ผ้าทอในนิยายเรื่องนี้จึงสื่อหมายถึงวิถีของความเป็นหญิงล้านนาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้อย่างทรงเสน่ห์ แสดงให้เห็นว่าขณะที่ผู้หญิงล้านนาทุกคนต้องเจ็บปวดจากประสบการณ์ความเป็นผู้หญิง พวกเธอก็ได้ใช้อำนาจความเป็นหญิงในขอบเป็นเครื่องมือในการต่อสู้และต่อต้าน สร้างความเป็น “พลังหญิงล้านนา” แบบใหม่ออกมาเพื่อให้สังคมได้ยอมรับด้วย

การต่อสู้เพื่ออัตลักษณ์จึงไม่เคยสิ้นสุด แม้ในสภาวะที่ดูเหมือนไม่สู้ก็ตาม.

เอกสารอ้างอิง

จำลอง ฝั่งชลจิตร. (2567, 28 ตุลาคม). *ความคิดเห็นต่อ กีบาด*. <https://www.facebook.com/share/82GnqXYoFF6dJZUu/>

ประเสริฐศักดิ์ ปัตมะจริต. (2567). *กีบาด*. สำนักพิมพ์คมบาง.

ข้อกำหนดการเสนอบทความวิชาการหรือบทความวิจัย เพื่อตีพิมพ์ในวารสารมนุษย์กับสังคม

1. เป็นบทความวิชาการหรือบทความวิจัยเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ พร้อมบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยมีขอบเขตเนื้อหาด้านมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ได้แก่ 1) อักษรศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 2) ภาษาและภาษาศาสตร์ 3) ประวัติศาสตร์และปรัชญาแห่งศาสตร์ความรู้ 4) การพัฒนา และ 5) วัฒนธรรมศึกษา
2. ระบุชื่อบทความ และชื่อ-นามสกุลจริง พร้อมวุฒิการศึกษา ตำแหน่ง สถานที่ทำงานและอีเมลของผู้เขียนบทความอย่างชัดเจน เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
3. บทความมีความยาวของต้นฉบับไม่เกิน 15 หน้าตามรูปแบบที่วารสารฯ กำหนด
4. บทความที่ส่งเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารฯ ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์ที่ใดมาก่อนและไม่ส่งต้นฉบับบทความซ้ำซ้อนกับวารสารอื่นในช่วงเวลาเดียวกันกับที่เสนอต่อวารสารมนุษย์กับสังคม
5. ตัวอักษร รูปแบบการพิมพ์ และรูปแบบการเขียนอ้างอิง ตามรูปแบบที่วารสารกำหนด



จริยธรรมการตีพิมพ์ผลงาน

จริยธรรมของผู้นิพนธ์ (Author)

1. บทความต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น
2. ผู้เขียนต้องอ้างอิงผลงานของผู้อื่น หากมีการนำผลงานเหล่านั้นมาใช้ในบทความของตนเอง เช่น รูปภาพ ตาราง เป็นต้น
3. ผู้เขียนต้องตรวจสอบความถูกต้องของรายการเอกสารอ้างอิง ทั้งในแง่ของรูปแบบและเนื้อหา
4. ผู้เขียนบทความจะต้องปรับบทความตามรูปแบบและขนาดตัวอักษรตามแบบฟอร์ม (Template) ของวารสารมนุษย์กับสังคม
5. ผู้เขียนที่มีชื่อปรากฏในบทความทุกคนต้องเป็นผู้ที่มีส่วนในการดำเนินการบทความจริง
6. ผู้เขียนต้องระบุแหล่งทุนที่สนับสนุนในการทำวิจัยนี้ และ/หรือหากมีผลประโยชน์ทับซ้อน จะต้องระบุในบทความอย่างชัดเจน และแจ้งให้กองบรรณาธิการวารสารมนุษย์กับสังคมทราบ
7. ผู้เขียนต้องไม่นำเอกสารวิชาการที่ไม่ได้อ่านมาอ้างอิงหรือใส่ไว้ในเอกสารอ้างอิง
8. การกล่าวขอบคุณผู้มีส่วนช่วยเหลือในกิตติกรรมประกาศนั้น หากสามารถทำได้ ผู้เขียนบทความต้องขออนุญาตจากผู้ที่ผู้เขียนประสงค์จะขอบคุณเสียก่อน
9. ในบทความผู้เขียนจะต้องไม่รายงานข้อมูลที่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็น การสร้างข้อมูลเท็จ หรือการปลอมแปลง บิดเบือน รวมไปถึงการตกแต่งหรือเลือกแสดงข้อมูลเฉพาะที่สอดคล้องกับข้อสรุป
10. กรณีที่ผลงานเป็นการศึกษาวิจัยและทำการทดลองในคนหรือสัตว์ทดลอง โดยการทดลอง ในคนอาจส่งผลกระทบต่อศักดิ์ศรี สิทธิ ความปลอดภัย และสุขภาพของคนขอให้แนบหนังสือรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์หรือสัตว์ทดลอง ทั้งนี้ การอนุมัติให้ลงตีพิมพ์ขึ้นอยู่กับพิจารณาจากกองบรรณาธิการวารสารมนุษย์กับสังคมถือเป็นที่สุด

จริยธรรมของบรรณาธิการ (Editor)

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาคุณภาพของบทความ เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารที่ตนรับผิดชอบ และไม่ตีพิมพ์บทความที่เคยตีพิมพ์ที่อื่นมาแล้ว
2. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความแก่บุคคลอื่น ๆ
3. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานวิจัยที่มีระเบียบวิธีวิจัยที่ถูกต้อง และให้ผลที่น่าเชื่อถือ โดยนำผลของการวิจัยมาเป็นตัวชี้กันว่า สมควรตีพิมพ์เผยแพร่หรือไม่
4. บรรณาธิการต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนและผู้ประเมิน
5. บรรณาธิการต้องมีการตรวจสอบบทความในด้านการคัดลอกผลงานผู้อื่น (Plagiarism) อย่างจริงจัง

จริยธรรมของผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ (Reviewer)

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลในบทความแก่บุคคลอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
2. หากผู้ประเมินบทความมีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนผู้ประเมินบทความ จะต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความนั้น ๆ
3. ผู้ประเมินบทความควรรับประเมินบทความเฉพาะสาขาวิชาที่ตนมีความเชี่ยวชาญ และหากมีส่วนใดของบทความที่มีความเหมือนกัน หรือซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่น ๆ ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบ

บทลงโทษการคัดลอกผลงานหรือส่งผลงานซ้ำซ้อนกับวารสารอื่น

หากกองบรรณาธิการวารสารมนุษย์กับสังคมพบการคัดลอกผลงานของผู้อื่นหรือตนเองโดยมิชอบ หรือมีการปลอมแปลงข้อมูลของผู้อื่นหรือตนเองโดยมิชอบ บทความนั้นจะต้องถูกระงับการประเมิน และถูกถอดถอนบทความ ทั้งนี้ กองบรรณาธิการจะติดต่อผู้เขียนเพื่อแจ้งปฏิเสธการตีพิมพ์ และผู้เขียนบทความต้องได้รับบทลงโทษที่ทางวารสารฯ กำหนด ดังนี้

1. ผู้เขียนที่กระทำผิดจริยธรรมการส่งผลงานตีพิมพ์ จะถูกถอดถอนบทความนั้นโดยบรรณาธิการวารสารฯ จะดำเนินการถอดถอนบทความได้โดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากผู้เขียน ซึ่งถือเป็นสิทธิและความรับผิดชอบต่อบทความของบรรณาธิการ

2. ผู้เขียนที่กระทำผิดจริยธรรมการส่งผลงานตีพิมพ์ จะถูกระงับการส่งผลงานในวารสารมนุษย์กับสังคมเป็นระยะเวลา 3 ปี นับตั้งแต่กองบรรณาธิการวารสารฯ ตรวจพบการกระทำผิดจริยธรรมการส่งผลงานตีพิมพ์

3. กองบรรณาธิการวารสารฯ จะดำเนินการทำหนังสือแจ้งข้อมูลการกระทำผิดจริยธรรมการส่งผลงานตีพิมพ์ไปยังต้นสังกัดของผู้เขียน เพื่อให้ผู้บังคับบัญชาลงโทษตามสมควร